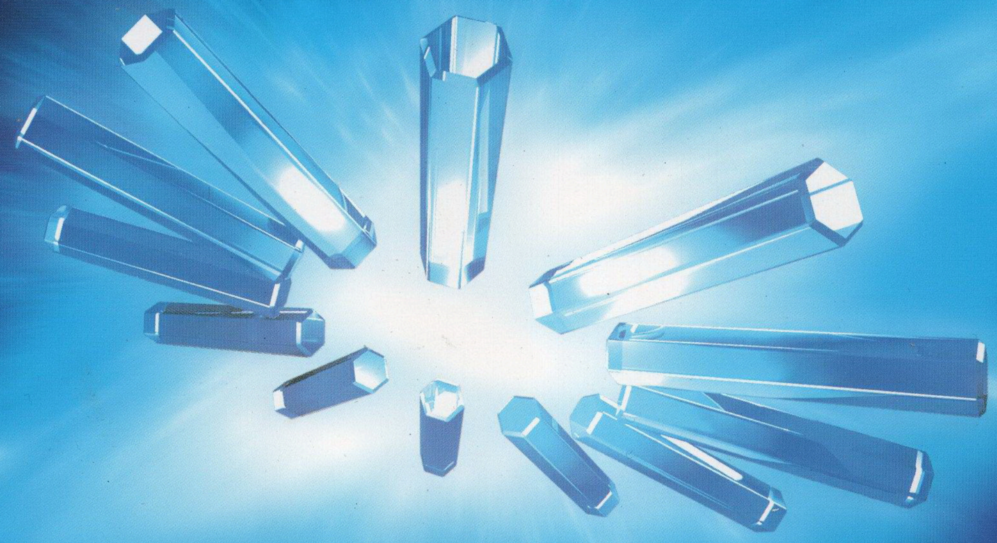
PS2专辑 Vol.3



PS2专辑DVD 金曲MV大合集 Vol.2

31首经典PS2游戏MV为您一次奉上，每一首都值得反复欣赏，总长度近100分钟，这前所未有的MV盛典值得您再度珍藏。

PS2游戏至尊年鉴

从2004年7月1日到2005年6月1日，整整52页篇幅、共250款注目游戏，《PS2游戏至尊年鉴》第三度出击！

经典攻略研究

12款您不可错过的经典游戏的完美攻略，类型涉及动作、格斗、角色扮演、冒险等，同时备有两篇经典游戏小说，细品经典的时刻到了！

PS2硬件软件综合实用手册

要知道PS2有多少您所不知道的潜在功能吗？想全面发挥PS2的能力吗？请打开“PS2硬件软件综合实用手册”！

PS2专辑DVD
＋
240页PS2专辑

[更多精彩内容导读，请打开首页]



PS2专辑 VOL.3 精彩导读

特别推荐

PS2美版游戏历史销量100强

北美游戏市场从短短的9年间由37亿美元增长到如今的73亿美元，这是世界上最大的游戏市场！现在，让我们一起走进美版游戏的世界，一同感受北美游戏的疯狂销量！

P4

特别推荐

侵蚀灵魂的恐怖——PS2经典恐怖游戏巡礼

恐怖生于未知，邪恶缘于人心。在令人胆颤的黑夜里，让我们来一同回顾一下PS2上的那些经典恐怖游戏吧……

P16

特别推荐

PS2经典平面广告欣赏

广告艺术，艺术广告。欧洲PS2游戏广告讲究创意；北美PS2游戏广告讲究震撼。

P91

P91

想备份游戏记录？
想在电脑上玩PS2？
想用硬盘玩PS2游戏？
想用PS2看PC格式影像？
想全面发挥你的PS2的所有功能？
请打开——

PS2硬件软件综合实用手册

特别推荐

PS2游戏至尊年鉴

从2004年7月1日到2005年6月1日，整整52页篇幅、共250款注目游戏，《PS2游戏至尊年鉴》第三度出击！

P35



游戏小说

P22

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

从天空到大地，从大地到海洋。在那广阔的舞台上，这宏大的冒险物语将通过本文完整地展现于各位面前。

游戏小说

P210

数码恶魔传说 天魔变：过去、现在、未来

一代、二代、前传。这是一部涵盖了整个《数码恶魔传说》世界的小说，无论你是否玩过这个系列，都必将被那精彩绝伦的剧情而感动。

经典攻略研究

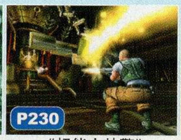
细心品味一款游戏的感觉是如此美好，如此令人心驰神往。要细品游戏，首先请准备各经典游戏，然后，就是经典攻略的配合。这里，就是12款您不可错过的经典游戏的经典攻略及研究。



《皇牌空战5》



《潜龙谍影3》



《超能力特警》



《勇者斗恶龙Ⅷ》



《恶魔城 真实的叹息》



《真・三国无双4》



《生化危机 逃出生天2》



《铁拳5》



《仙乐传说》



《鬼泣3》



《凯传》



《数码恶魔传说 天魔变2》

PS2专辑DVD

金曲MV大合集 Vol.2

31首经典PS2游戏MV为您一次奉上，每一首都值得反复欣赏，总长度近100分钟，这前所未有的MV盛典值得您再度珍藏。（下图为DVD界面）



目录 CONTENTS

PS2专辑

特别推荐

PS2硬件软件综合实用手册

游戏小说

名制作人访谈

经典攻略研究

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

CONTENTS 目录

PS2专辑DVD 金曲MV大合集 Vol.2

歌名	游戏	歌曲长度	珍藏度
Pray	数码恶魔传说 天魔变	02:00	★★★☆☆
DANGER	数码恶魔传说 天魔变2	02:20	★★★★☆
■すばらしき新世界	NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战	02:40	★★★★☆
To the End of the Wilderness	荒野兵器 ALTER CODE: F	02:20	★★★★★
■空を见上げる君がいるから	荒野兵器4	01:53	★★★★★
■Fortune	凡人物语	04:30	★★★★☆
Garnet Moon	A.C.E. 异世纪传说	03:02	★★★★★
绝望と希望	光明力量 NEO	04:55	★★★★☆
■Shinetears	光明之泪	02:42	★★★★☆
DEVIL NEVER CRY	鬼泣3	05:48	★★★★★
俄罗斯轮盘	鬼武者2	02:14	★★★☆☆
VIEWTIFUL WORLD	红侠乔伊	03:45	★★★☆☆
■I WANT LOVE	寂静岭3	06:20	★★★★★
Sign	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	02:53	★★★★☆
■Minuet	浪漫沙加 吟游者之歌	03:35	★★★★☆
■Yankee Rose	摔角玫瑰	03:54	★★★★☆
SPARKING	铁拳5	03:50	★★★★☆
■そして仆にできるコト	仙乐传说	04:18	★★★☆☆
■ETERNAL STORY	伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	02:01	★★★☆☆
■good night	重生传说	02:09	★★★☆☆

歌名	游戏	歌曲长度	珍藏度
阳之下光 Ver.	心跳回忆2歌曲集 相逢在马戏团	01:29	★★★★☆
八重花樱梨 Ver.	心跳回忆2歌曲集 相逢在马戏团	01:45	★★★★☆
赤井焰 Ver.	心跳回忆2歌曲集 相逢在马戏团	01:44	★★★☆☆
伊集院梅 Ver.	心跳回忆2歌曲集 相逢在马戏团	01:48	★★★☆☆
麻生华澄 Ver.	心跳回忆2歌曲集 相逢在马戏团	01:44	★★★★☆

歌名	游戏	歌曲长度	珍藏度
檄！帝国华击团	樱大战 浓情之澜	03:56	★★★★★
The Image Theme of Xenosaga Ⅱ	异度传说 二章 善恶的彼岸	03:24	★★★★☆
MOON OVER THE CASTLE	GT赛车4	03:22	★★★★★
天马座幻想	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	01:33	★★★★★
少年时代	我的暑假2	03:19	★★★★★
■Snake Eater	潜龙谍影3 食蛇者	03:17	★★★★☆

注：歌名前标有"■"的MV为双语可开关字幕



NO.97 NO.88 NO.86 NO.84 NO.82 NO.81 NO.80 NO.78

PS2美国游戏历史销量100强

TOP100～71

排名	游戏名	发行商/开发商	类型 发售月份	美国销量	日本销量
100	泰格·伍兹的PGA巡回赛2003	EA	SPG 2002年10月	650,702	—
99	哈利·波特与密室	EA	ACT 2002年11月	658,789	46,855
98	WWE SmackDown! vs. Raw	THQ/Yuke's	SPG 2004年11月	659,886	—
97	黑云	SCE/LEVEL-5	RPG 2001年5月	660,819	56,671
96	EyeToy：Play	SCE/SCEE	ETC 2003年11月	664,277	165,695
95	冲突：沙漠风暴	SCi/Gotham Games	ACT 2002年9月	671,689	—
94	星球大战：战争前线	LucasArts/Pandemic	ACT 2004年9月	672,711	9,069
93	龙珠Z 武道会3	Atari/Dimps	FTG 2004年11月	679,455	—
92	State of Emergency	Rockstar Games/VIS	ACT 2002年2月	680,570	—
91	俄罗斯方块世界	THQ/Blue Planet	PUZ 2002年4月	682,199	—
90	拳击之夜2004	EA	SPG 2004年4月	683,468	—
89	Def Jam Vendetta	EA/Aki	FTG 2003年4月	688,811	—
88	灵魂能力II	Namco	FTG 2003年8月	708,965	144,948
87	Test Drive	Atari/Pitbull Syndicate	RAC 2002年3月	730,020	—
86	大众高尔夫3	SCE/Clap Hanz	SPG 2002年3月	739,965	1,226,475
85	NBA LIVE 2002	EA	SPG 2001年11月	740,803	55,153
84	使命召唤：决胜时刻	Activision/Spark Unlimited	FPS 2004年11月	759,575	
83	ESPN NBA 2K5	SEGA/Visual Concepts	SPG 2004年9月	765,558	—
82	潜龙谍影3：食蛇者	Konami/KCEJ	AVG 2004年11月	777,262	777,951
81	海底总动员	THQ/Traveller's Tales	ACT 2003年5月	782,182	—
80	鬼武者	Capcom	ACT 2001年3月	783,946	988,207
79	MVP棒球2004	EA	SPG 2004年5月	799,096	—
78	托尼·霍克的地下滑板2	Activision/Neversoft	SPG 2004年10月	811,179	—
77	Scooby-Doo! Night of 100 Fright	THQ/Heavy Iron	ACT 2002年3月	827,087	—
76	NFL 2K3	Sega/Visual Concepts	SPG 2002年8月	827,401	—
75	NFL Street	EA/EA Tiburon	SPG 2004年1月	848,726	—
74	瑞奇与叮当2	SCE/Insomniac Games	ACT 2003年11月	853,268	223,535
73	游戏王 真怪兽对决II	Konami/KCEJ	TAB 2003年2月	859,966	68,420
72	午夜俱乐部II	Rockstar Games/Angel Studios	RAC 2003年4月	861,235	—
71	疯狂出租车	Acclaim	ACT 2001年3月	863,601	13,075

■《EyeToy：Play》(排名96)作为EyeToy摄像头游戏的第一作，在美国发售之前已经于欧洲市场获得了100万套以上的销量。用身体操作的新奇游戏方式在美国也受到了好评。虽然目前《EyeToy》依然不能算是顶尖游戏系列，不过绝对可算是新游戏操作方式领域最成功的探索。从今年E3展索尼展前发布会的那一段鸭子Tech Demo来看，EyeToy的游戏概念势必将会在PS3时代进一步发扬光大。

■《灵魂能力II》(排名88)的跨平台战略取得了巨大的成功，各版本累计全球销量突破了350万套，远远超越前作，并成为家用机历史上销量第5的格斗游戏，在Namco创社历史上的各游戏中销量排名第15位。不过在日本国内区区十几万套的销量实在是令人扫兴，难怪Namco开始将该系列主力悄悄转移到欧美。

■截至2005年3月31日，《潜龙谍影3：食蛇者》(排名82)的全球销量达到了330万套，其中北美为150万套、欧洲为100万套、日本为80万套。美版销量距离当初Konami预测的200万套还有一段距离，最终能否达成预期实在是难说。不过加上预计将于2006年发售的《潜龙谍影3 生存》，该作最终突破500万套销量应该还是有希望的。

■《鬼武者》(排名80)是第一款在日本突破百万销量的PS2游戏，虽然到了美国没能发挥金城武的明星号召力，美版《鬼武者》仍是受到了广泛好评。可惜的是该系列的销量有着单调递减的趋势，不知道最新作《新鬼武者 幻梦之晓》能否扭转局势呢？



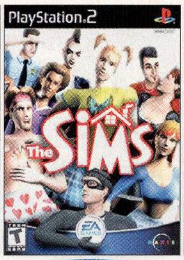
NO.76 NO.75 NO.72 NO.71 NO.69 NO.68 NO.64 NO.60



NO.58



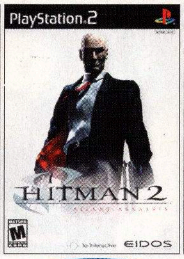
NO.57



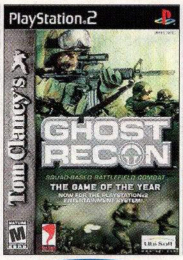
NO.56



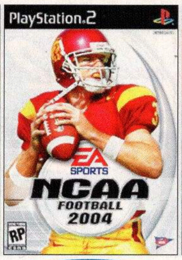
NO.55



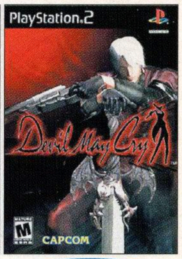
NO.54



NO.53



NO.52



NO.51

TOP70～41

排名	游戏名	发行商/开发商	类型	发售月份	美国销量	日本销量
70	Spy Hunter	Midway/Paradigm	RAC	2001年9月	864,548	—
69	汤姆·克兰西的分裂细胞	Ubisoft	AVG	2003年4月	867,914	10,784
68	生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	Capcom	AVG	2001年8月	873,627	337,761
67	WWE SmackDown!：Here Comes Pain	THQ/Yuke's	SPG	2003年11月	903,239	45,547
66	吃豆人世界2	Namco	ACT	2002年2月	908,580	—
65	Madden NFL 2001	EA/EA Tiburon	SPG	2000年10月	937,778	26,711
64	Twisted Metal：Black	SCE/Incog	ACT	2001年6月	939,413	—
63	NCAA Football 2005	EA/EA Tiburon	SPG	2001年7月	942,449	—
62	WWF SmackDown! Just Bring It	THQ/Yuke's	SPG	2001年11月	945,678	76,393
61	The Simpsons：Hit&Run	Vu Games/Radical	ACT	2003年9月	953,554	—
60	大逃亡	SCE	ACT	2003年1月	954,376	23,361
59	NCAA Football 2003	EA/EA Tiburon	SPG	2002年7月	955,401	—
58	NBA LIVE 2003	EA	SPG	2002年10月	1,003,637	11,909
57	瑞奇与叮当	SCE/Insomniac Games	ACT	2002年11月	1,023,541	538,029
56	模拟人生	EA/Edge of Reality	SLG	2003年1月	1,041,514	16,658
55	指环王 国王归来	EA/Stormfront Studios	ACT	2003年11月	1,043,673	34,979
54	杀手47：沉默的刺客	Eidos/IO Interactive	ACT	2002年10月	1,056,267	12,175
53	汤姆·克兰西的幽灵侦察团	Ubisoft	ACT	2002年12月	1,061,698	9,970
52	NCAA Football 2004	EA/EA Tiburon	SPG	2003年7月	1,067,315	—
51	鬼泣	Capcom	ACT	2001年10月	1,083,186	641,136
50	007 夜火	EA/Eurocom	FPS	2002年11月	1,114,362	108,795
49	杰克II	SCE/Naughty Dog	ACT	2003年10月	1,118,590	8,554
48	蜘蛛侠2	Activision/Treyarch Invention	ACT	2004年6月	1,122,468	—
47	龙珠Z 武道会2	Atari/Dimps	ACT	2003年12月	1,140,134	514,488
46	极品飞车 热力追踪2	EA/Black Box	RAC	2002年10月	1,156,556	—
45	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ/Yuke's	SPG	2002年11月	1,158,129	63,027
44	铁拳4	Namco	FTG	2002年9月	1,163,568	318,920
43	Namco博物馆	Namco	ETC	2001年12月	1,199,646	—
42	NBA街头篮球 Vol.2	EA	SPG	2001年4月	1,210,030	—
41	NBA LIVE 2004	EA	SPG	2003年10月	1,219,491	28,487

■《汤姆·克兰西的分裂细胞》（排名69）虽然原本是为Xbox独家打造的模仿《潜龙谍影2》的战术谍报游戏，该作的巨大成功想必也是超越了育碧当初的构想。如今《分裂细胞》已然成为育碧的第一品牌，并且随着系列3作的发展目前已经形成了自己的风格。不知道由上海育碧开发的《分裂细胞4》将会给我们带来怎样的新惊喜呢？

■当初信誓旦旦要DC独占的《维罗尼卡》最终还是推出了PS2的"完全版"，Capcom的诚信不能不让人怀疑。不过PS2版《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》（排名68）的销量确实远超DC版，这种王牌级大作毕竟还是在普及率最高的主机上推出比较合适。如今的《生化危机4》历史重演，不知道PS2版能否实现Capcom预期的200万套销量呢？

■《大逃亡》（排名60）可说是欧版的《GTA》，由Team SOHO全力打造的该作在欧洲有着超过250万套的销量。可惜该系列的生命力远远不及《GTA》，《大逃亡2》无论是销量还是口碑都很差，希望SCEE力捧的这颗新星不至于就此没落。

■《瑞奇与叮当》（排名57）与《杰克与达斯特》以及《狡狐大冒险》堪称SCEA在PS2时代的"三宝"，其意义相当于PS时代的"《古惑狼》系列"，是平台动作游戏的顶梁柱，也可算是PS2的形象代表。由于此类游戏的美日口味差别不是很大，因此在日本和美国都有不错的销量。

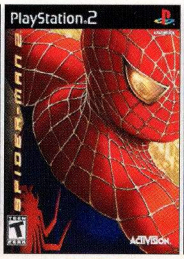
■"《模拟人生》系列"是PC游戏历史上销量最高的游戏，系列两作以及多张资料片总销量高达4500万套，2004财年该系列卖出了1600万套。移植到PS2上的《模拟人生》（排名56）同样顺顺利利地卖出了100多万套，这种纯粹生活化的游戏也为拓展女性玩家市场做出了重大贡献。

■《鬼泣》（排名51）对于美国游戏市场的贡献绝不仅仅是它那100多万套销量，该作的出现曾经让美国游戏开发者们眼前一亮——动作游戏原来可以这样做！为耍酷而存在的动作简直是为美国玩家贴身打造。《鬼泣》发售后在美国也引来了大批的模仿者。

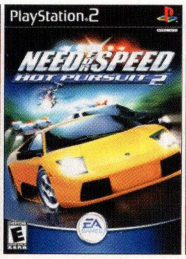
■从《铁拳4》（排名44）开始，该系列在日本的销量一直没能令人满意，好在还有美国市场可以依靠。可惜的是，Namco倾力制作的《铁拳5》在美国的销量也不尽人意。



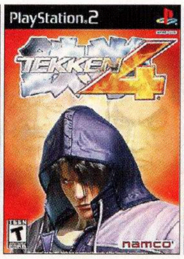
NO.50



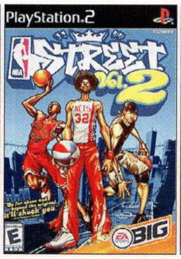
NO.48



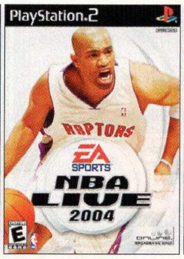
NO.46



NO.44



NO.42



NO.41



NO.40



NO.39



NO.38 NO.36 NO.34 NO.33 NO.32 NO.30 NO.29 NO.28

TOP40～11

排名	游戏名	发行商/开发商	类型	发售月份	美国销量	日本销量
40	NBA LIVE 2005	EA	SPG	2004年9月	1,257,551	30,013
39	最终幻想X－2	Square Enix	RPG	2003年11月	1,288,961	2,249,682
38	致命格斗 死亡联盟	Midway	FTG	2002年11月	1,315,780	—
37	荣誉勋章 日出	EA	FPS	2003年11月	1,317,006	74,476
36	ATV Offroad Fury2	SCE/Rainbow Studios	RAC	2002年11月	1,327,222	—
35	身临矩阵	Atari/Shiny Entertainment	ACT	2003年5月	1,338,652	76,142
34	真实犯罪：洛城街头	Activision	ACT	2003年11月	1,340,234	25,695
33	铁拳TT	Namco	FTG	2000年10月	1,352,042	457,340
32	海豹突击队II	SCEA	ACT	2003年11月	1,421,545	31,664
31	辛普森家庭大赛车	EA/Radical Entertainment	RAC	2001年11月	1,449,883	—
30	007被袭的特工	EA	ACT	2001年11月	1,450,452	—
29	极品飞车 地下狂飚2	EA	RAC	2004年11月	1,472,385	61,061
28	指环王 双塔	EA/Stormfront Studios	ACT	2002年10月	1,479,222	73,997
27	ESPN NFL 2K5	SEGA/Visual Concepts	SPG	2004年7月	1,534,196	—
26	皇牌空战4	Namco	STG	2001年10月	1,539,482	364,866
25	午夜俱乐部	Rockstar Games/Angel Studios	RAC	2000年10月	1,550,531	6,027
24	古惑狼4	Vu Games/Traveller's Tales	ACT	2001年10月	1,558,408	213,186
23	马克斯·佩恩	Rockstar Games/Remedy	ACT	2001年12月	1,573,382	28,827
22	托尼·霍克滑板4	Activision/Neversoft	SPG	2003年10月	1,573,944	—
21	托尼·霍克的地下滑板	Activision/Neversoft	SPG	2003年10月	1,600,945	—
20	NBA街头篮球	EA/Nu FX	SPG	2001年6月	1,658,538	13,416
19	杰克与达斯特	SCE/Naughty Dog	ACT	2001年12月	1,663,027	147,014
18	ATV Offroad Fury	SCE/Rainbow Studios	RAC	2001年2月	1,674,611	—
17	龙珠Z 武道会	Atari/Dimps	FTG	2002年12月	1,688,344	543,312
16	Madden NFL 2002	EA/EA Tiburon	SPG	2001年8月	2,000,757	8,436
15	蜘蛛侠	Activision/Treyarch Invention	ACT	2002年4月	2,009,892	7,075
14	潜龙谍影2自由之子	Konami/KCEJ	AVG	2001年11月	2,011,867	832,719
13	托尼·霍克滑板3	Activision/Neversoft	SPG	2001年10月	2,102,860	—
12	最终幻想X	Square Enix	RPG	2001年12月	2,154,873	2,695,220
11	荣誉勋章 前线	EA/DreamWorks Interactive	FPS	2002年3月	2,236,382	152,966

■用同一个引擎以及可以大量借用的素材库推出新作而大卖一笔，这是无数厂商对资料片乐此不疲的主要原因。《最终幻想X-2》（排名39）将PC游戏业常见的资料片形式带到了家用机市场，当然，这款游戏中的新内容比一般资料片要丰富很多。不管怎样，《最终幻想X-2》全球400多万套的销量足以证明《FF》这个金字招牌的巨大商业价值。

■《身临矩阵》（排名35）虽然剧情上与电影的三部曲没有太大关联，不过凭借电影的热映，该作各平台（包括PC）总销量竟逼近600万套，成为Atari最畅销的游戏。不知道根据电影三部曲改编的《尼奥之路》是否能够再续辉煌呢？

■"《铁拳》系列"一向都是为PS家族保驾护航的大作，作为PS2首发游戏之一的《铁拳TT》（排名33）虽然受到了一些恶评，不过毕竟销量才是衡量游戏是否成功的最高标准。

■由于统计时间的问题，《极品飞车 地下狂飚2》在本排行榜上排名不高。不过截至2005年3月31日，该作的全平台全球总销量实际上超过了850万套，超过了《GT赛车4》。2004财年，"《极品飞车》系列"总销量达到了1500万套。

■《杰克与达斯特》（排名19）是《古惑狼》的Naughty Dog在PS2时代打造的平台动作游戏大作，也是SCEA的重点宣传对象。不过与当年PS时代的《古惑狼》相比，"《杰克与达斯特》系列"的影响力还是略有不足。

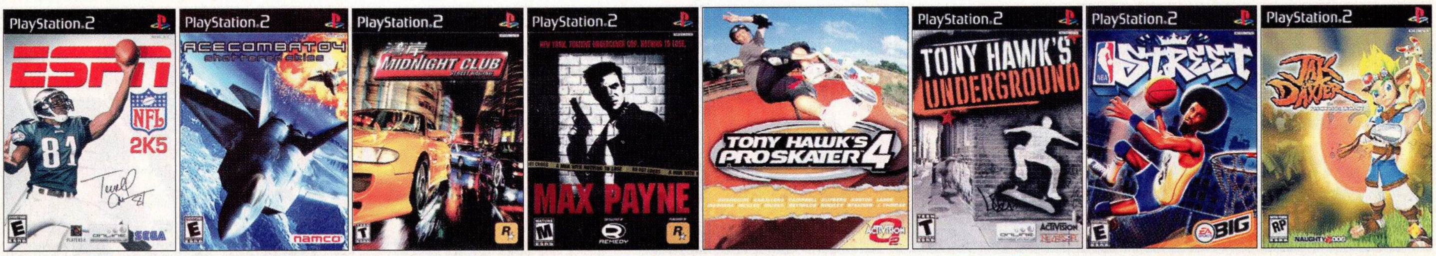
■《潜龙谍影2》的全球销量高达700多万套，成功延续了PS时代《潜龙谍影》所创下的辉煌。如今Konami已经专门成立了以小岛秀夫为核心的Kojima Productions，PS3的《MGS4》不知能否像《MGS2》那样让该系列走向新的高度呢？

■虽然《最终幻想X》600多万套的总销量尚无法与《FFVII》抗衡，如果算上《最终幻想X-2》这款"资料片"的话，其总销量早已超过1000万套，从这一角度来说，《最终幻想X》也可算是系列最成功的作品。

美国的PS2白金大作（百万）数量：58款

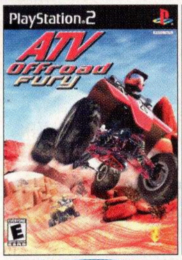
美国的PS2双白金大作数量：16款

EA的PS2白金大作数量：23款

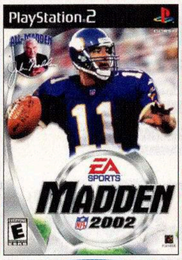


NO.27 NO.26 NO.25 NO.23 NO.22 NO.21 NO.20 NO.19

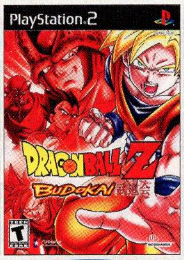
统计时间：2000年3月4日～2005年1月1日



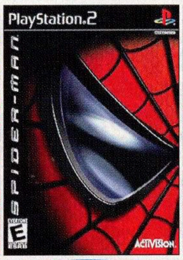
NO.18



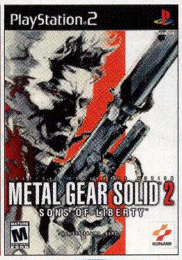
NO.16



NO.17



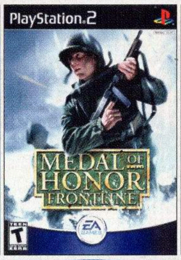
NO.15



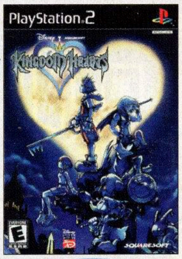
NO.14



NO.12



NO.11



NO.10

TOP10～1

排名	游戏名	发行商/开发商	类型	发售月份	美国销量	日本销量
10	王国之心	Square Enix	RPG	2002年9月	2,236,613	1,198,627
9	海豹突击队	SCEA/Zipper Interactive	ACT	2002年8月	2,250,323	39,973
8	极品飞车 地下狂飚	EA	RAC	2003年11月	2,262,469	13,100
7	Madden NFL 2003	EA/EA Tiburon	SPG	2002年8月	2,725,576	—
6	Madden NFL 2005	EA/EA Tiburon	SPG	2003年8月	3,269,389	—
5	Madden NFL 2004	EA/EA Tiburon	SPG	2003年8月	3,428,127	—
4	GT赛车 A规格	SCE/Polyphone Digital	RAC	2001年7月	3,657,529	1,438,743
3	横行霸道 圣安德里亚斯	Rockstar/Rockstar North	ACT	2004年10月	5,144,214	—
2	横行霸道III	Rockstar/DMA Design	ACT	2001年10月	5,513,135	338,927
1	横行霸道 罪恶都市	Rockstar/Rockstar North	ACT	2002年10月	6,470,480	410,293

■《王国之心》（排名第10）是Square Enix鼎立打造的第三大RPG系列，凭借迪士尼和众多Square巨星的加盟，《王国之心》在美国的销量居然超越了《最终幻想X》，实在是有点令人意外。能否真正成为《最终幻想》那样的顶尖RPG系列还要看《王国之心2》的表现如何。

■《海豹突击队》（排名第9）是SCEA为PS2美国网络服务贴身打造的大作，也是所有PS2游戏中拥有最多网络玩家的作品，它的出现让PS2在Xbox Live的强大攻势下仍能从容应对，并成为PS2时代的首席军事动作射击游戏。

■全球最具商业价值的体育游戏——"《Madden NFL》系列"，这绝对是体育游戏史上的一个奇迹。自从1989年诞生以来，《Madden NFL》与EA共同成长，进入二十一世纪后已经具备了成为美国国民级游戏的王者气度。每年一作，每作超过500万套的销量（全平台总计销量），《Madden NFL》绝对是比摇钱树还要值钱的品牌。EA在2004年秋季以数亿美元巨资买断了NFL的5年独占权，我们完全有理由相信，独占之后的第一款游戏《Madden NFL 2006》将会登上橄榄球游戏新的巅峰。

■如果你认为全球销量850万套的《地下狂飚2》已经走上了赛车游戏的顶点，那你就大错特错了。《GT赛车》被称为全球第一赛车游戏绝对不是浪得虚名，作为该系列的顶点，《GT赛车3 A规格》全球销量高达1436万套，是全球销量最高的PS2游戏！

■"《GTA》系列"3作以绝对优势稳居PS2美国销量榜前3位，这就是暴力游戏席卷之下的美国市场现状。《GTA3》和《罪恶都市》的各平台累计销量目前已经各自突破了1000万套，而截至2005年3月31日，《圣安德里亚斯》仅PS2版销量就突破了1200万套，极有希望突破《GT赛车3》成为PS2销量最高的游戏。加上今后的Xbox和PC版，十数年未曾出现的2000万级巨作或许将会就此诞生！

■美国PS2销量100强中的游戏类型分布

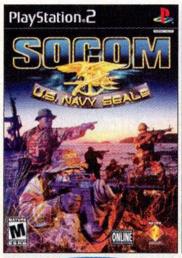
SPG	ACT	RPG	FPS	AVG	FTG	RAC
30	34	4	4	4	7	11

■美国PS2销量100强中各发行商分布

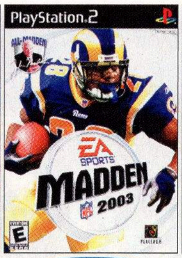
EA	Activision	THQ	Rockstar	SCE
34	8	7	7	14
Atari	**S·E**	**Capcom**	**Namco**	**Konami**
5	3	3	6	3

■各年度进入100强的游戏数量分布

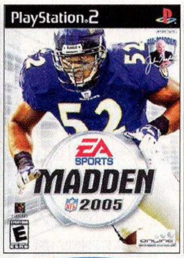
2000年	2001年	2002年	2003年	2004年
3	26	30	26	15



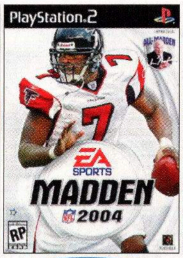
NO.9



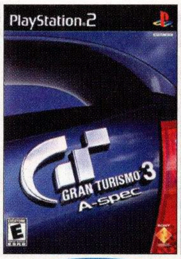
NO.7



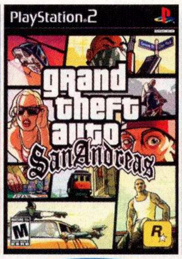
NO.6



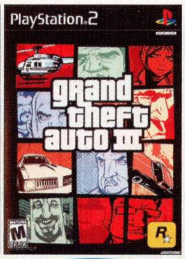
NO.5



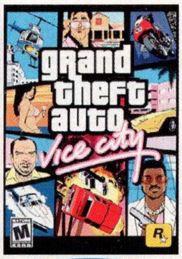
NO.4



NO.3



NO.2



NO.1

DIYer的PS2工具包

——七款实用PS2工具软件详解

文 江户川柯南

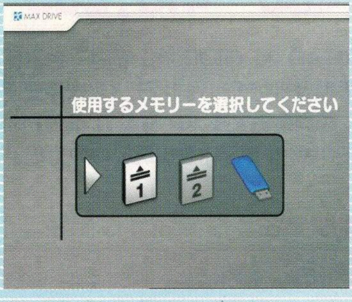
光盘游戏机都是放进盘就能玩的（我知道需要引导的那种直读，您别跟我争这个），但众多的开发者并不满足于这些。他们或出于商人本能的赚钱目的，或出于自身兴趣爱好和Internet的共享精神，为我们提供了一个又一个优秀的工具软件，有的软件恐怕连硬件厂商自己都惊讶其用途。从bleemcast到NeoCD/PSP，从XB的Evolution-X到PS2的HDLoader，这些软件扩展了游戏机的用途，方便了用户的使用，甚至延长了机器的寿命，让无数玩家受益非浅。其中，PS2和Xbox得益于强大的机能、相对开放的环境和硬盘这种特殊的外设，成为了开发者们发挥的最大舞台。今天我就为大家介绍几款实用的PS2工具软件。HDLoader已经出来一年了，它的使用和PS2硬盘安装方法想必都为大家所熟知，就不再多言了。

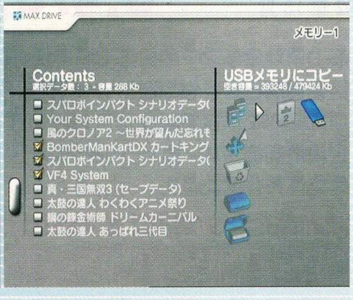
MAX DRIVE

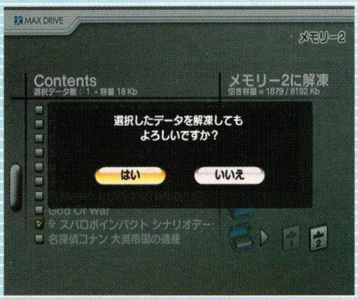
——用闪存盘备份游戏记录！

官方网站 http://www.cybergadget.co.jp/

最早实现PS2游戏记录备份的应该是EMS的记忆卡转接器，流行开来的则是使用USB线的X-Port2；而当Datel公司开发的Action Repaly MAX EVO Edition（以下简称ARMAX）出现以后，备份的便利性就又上了一个台阶。ARMAX原本是一种金手指，也有个功能允许在记忆卡和USB存储器之间交换记录，从此大家不必购买专门的配件，只需要用手头上已有的闪存盘、MP3播放器就可以方便地备份游戏记录，以至于ARMAX从此成了USB备份记录的代名词，而它原本的金手指功能几乎被遗忘了。所以，日本有家名为CYBER的公司把ARMAX的USB备份组件分离出来，单独制作成一张专门的软件光盘发售，这就是下面要说的MAX DRIVE。







虽然MAX DRIVE仅仅具有ARMAX的部分功能，但我本人还是更习惯使用前者，因为ARMAX格式的金手指密码比较难找，媒体播放器功能也一般；而MAX DRIVE不仅有比较顺手的日版键位，还能完美显示日文的游戏名称，这也是我喜欢各种日版工具的原因。MAX DRIVE的界面很简单，放盘启动以后选择存储设备，打开记忆卡以后右边有五个图标，从上到下依次是复制、移动、删除、压缩、解冻（解压缩），按○键选定某个记录，复制或移动到USB存储器就完成了备份的过程。备份到USB存储器的记录已经打成MAX格式的压缩包，选定解冻到记忆卡上就恢复成功了。

操作说明

按键	功能
○	选择／确定
×	取消
L1/R1	左右滚动当前记录的名称以完整查看
SELECT	全选／全不选
START	从PS2光盘启动

以下是使用的几个注意事项：

1.你的USB存储器首先得支持USB Mass Storage规格（大部分闪存盘、读卡器、MP3和移动硬盘，乃至数码相机和Hi-MD都支持）并格式化成FAT文件系统，但最后能不能使用还是得看运气，MAX DRIVE对此类设备的兼容性并非100%。我的PSP加SanDisk 512M短棒是可以正常使用的，松下MP-31V播放器因为有版权保护系统，只能读出却不可写入。一般来说，最土的、没有任何数据加密功能的闪存盘和MP3兼容性最好。

2.从USB存储器上恢复记录的时候不必直接复制，否则拷贝到记忆卡上的还是压缩档案，需要再解冻一次，从USB存储器上直接解冻到记忆卡就好。MAX DRIVE的压缩功能也不错，没有USB存储设备也可以靠这个节约记忆卡空间，通常能压缩一半以上的容量。压缩过的记录可以靠一个"G"字样的小图标来分辨。

3.ARMAX本身有个BUG，执行删除动作的的时候可能损坏记忆卡里的数据，以至于清空整张记忆卡，我想MAX DRIVE也一样。所以使用的时候一定别偷懒使用移动和删除两种操作，回到PS2的管理界面去删吧。如果有ARMAX光盘的话，先把记录全部备份好，用ARMAX把记忆卡格式化再将记录导回来就不会发生这种事情了。

或许你要说，既然有更安全的X-Port2存在，为什么还要使用MAX DRIVE？我知道现在有能够显示日文而且没有图标问题的X-Port2修改版，但我的答案就是方便，当你习惯了USB直插后一定会厌恶线缆加客户端软件的组合，至于BUG的发生则是可以有效避免的。更何况MAX DRIVE能够备份有保护（复制不能）的记录，更令X-Port2难以望其项背。如今MAX格式和XPS格式互转的软件都已出现，以前备份的档案照样能够使用，是时候抛弃X-Port2了。

XTERMINATOR EXTREME

——究极的金手指工具

官方网站 http://www.gametech.co.jp/

XTERMINATOR EXTREME

人们都说日本是一个善于学习的民族，这话真是一点没错，所以我们发现了Memolink2（就是X-Port2的日文修改版），用上了MAX DRIVE，现在又有了这个XTERMINATOR EXTREME——Xploder V5的日文版。



Xploder系列一直是最有名的无卡金手指工具，从V1一直到V4，除了V4要占用1.6MB之巨的记忆卡空间为人诟病之外，其功能强大且使用便利的特性一直是玩家的最爱，因此当去年年中传出要推出

V5版的消息以后，新的V5便一直是大众的瞩目焦点。或许是期望过高的缘故，新版虽然有所提高但还是不能令大家满意，另外一个重要因素令人巨寒，V5占用记忆卡容量为2.5MB……不过现在好了，我们有日版的V5，XTERMINATOR EXTREME。它在V5的基础上也进行了一些简化，但最主要的功能依旧保留，支持了日文显示及输入，记忆卡仅占用300KB不到，比欧版体贴多了。

XTERMINATOR EXTREME主界面

ゲームスタート	游戏开始，这是输入完金手指密码并激活之后的事情
里技コード选择	选择或编辑密码
メモリーマネージャー	记忆卡管理器
メディアプレイヤー	媒体播放器

里技コード选择操作说明

○	确定／选择激活
×	取消
△	菜单
□	削除光标前一文字
L1／R1	左右移动光标
L2／R2	切换大小写英数和日文假名汉字
SELECT	显示信息
START	保存退出



金手指界面

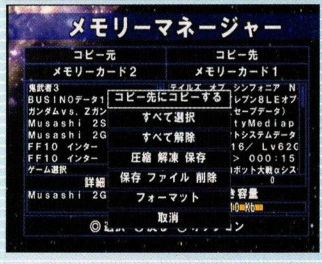
金手指功能的使用和其他金手指软件完全一样，支持AR2和RAW格式（V4不支持AR2），内藏了截止到2004年12月为止的490个日版游戏的密码，自然也增加了日文输入和显示，可惜工具本身的软键盘只能输入部分常用汉字，半浊音和浊音的输入也有问题，感觉就是简单的英文键盘修改，和许多游戏里完整的日文输入系统相比有天壤之别——不过不管怎么样，聊胜于无吧。软件支持用日文USB键盘输入，不知道用上这个能不能完美输入日文（以前曾经想买一个日文USB键盘，后来刚好朋友送了个罗技套装，计划也就搁置……），有条件的朋友自己试试吧。

记忆卡管理器操作说明

○	确定
×	取消
△	菜单
L1／R1	滚动光标
L2／R2	光标和设备切换



记忆卡管理器界面



进入记忆卡管理器后得先按下L2/R2才能调出光标（也许是个小BUG），画面左边和右边分别是源设备和目标设备，△键菜单从上至下依次是拷贝实行、全选、全不选、压缩／解压缩、删除、格式化和取消。Xploder V5支持USB存储设备，但是只能从USB设备往记忆卡复制记录却不能反之，也就是说只能从网上下载官方超强记录使用，无法备份自己的记录（这也是当初大家对V5失望的原因之一）；这个日版索性连上载也取消了，仅保留了强大的管理功能。个人觉得，如果没有USB存储器，单纯管理记忆卡的话还是用它比较好，XTERMINATOR EXTREME和MAX DRIVE一样支持强行拷贝有保护的记录，而且……比MAX DRIVE安全一点……

媒体播放器支持BMP、JPG、MPEG1/2和MP3格式，不能访问硬盘和光盘，只允许从记忆卡和USB设备读取数据，但我自己在使用的时候不知为何无法识别USB存储器，即使把MP3复制到记忆卡也认不出来，完全失败。欧版V5也一样，不知道和直读或机型是否有更大的兼容性问题（官方只说明7000X无法播放MP3），至少按这个情况来看不象是一个成熟的组件。没什么，我们也有免费软件可以用，后面会说的。

虽然Xploder V5的完成度不高，令人感觉是匆忙应付ARMAX而推出的产品，但金手指和记忆卡管理功能依旧做得不错，而且日版V5修正了记忆卡占用空间这个最大的毛病，还有什么理由继续抱着V4不放呢？

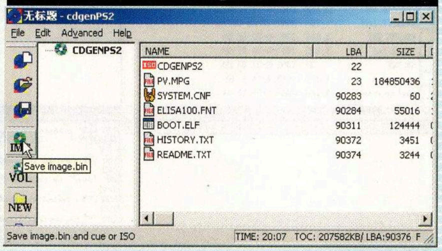
LaunchELF
——PS2的"Linux"资源管理器

下载地址 http://www.ps2world.it/downloads/homebrew/launchers/launchelf/LaunchELF v3.41.zip

对于PS2来说，ELF文件就好比是PC系统中的EXE文件，不仅PS2游戏是通过ELF文件启动的，大部分非官方软件也都打包成ELF文件发布。正式的游戏光盘有固定的格式来执行盘上的ELF文件，所以我们可以把软件按照游戏光盘的格式刻出来运行，这也是最正统的启动方法。除了开机时由光盘引导以外，通过另一些非官方软件的支持，我们也可以让PS2执行记忆卡、硬盘等存储器上的ELF文件（这也是HDLoader的原理），而LaunchELF便是这些软件中功能最强大的一款。

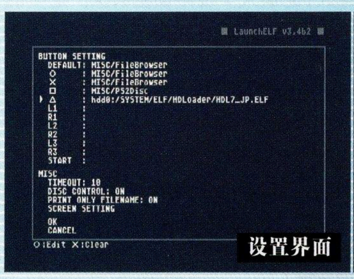
LaunchELF可以视为一个简易的资源管理器，它可以对PS2上各个存储器里的文件和文件夹进行管理并执行其中的ELF程序。它并不是第一个具有此类功能的工具，以前最流行的是PS2Menu-K，但是后者无论是界面还是功能都无法与它相比。LaunchELF能够访问包括USB存储器在内的各种存储媒体并运行其中的ELF文件，支持记忆卡的日文记录名称显示，还可以自定义快捷键和界面颜色……如今只要刻一张LaunchELF的启动盘就可以随意使用各种非官方软件，没有必要再浪费更多的CD-R了。

cdgenPS2

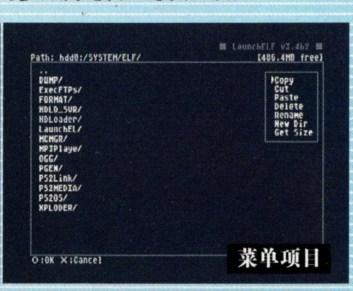


制作LaunchELF的启动盘我还是推荐使用cdgenPS2，它在这方面比Nero什么的更加专业。先找一个100MB以上的文件（压缩包，电影动画片，什么都可以）当DUMMY，这样可以让盘更好读；从任意一张PS2游戏光盘里取出SYSTEM.CNF文件，拿记事本打开，把第一行改成"BOOT2 = cdrom0:\BOOT.ELF;1"，另存到PC硬盘里，用来引导启动光盘上的BOOT.ELF文件；到日本GOOGLE上找一个字体文件ELISA100.FNT，有它才能显示日文记录名；最后当然是LaunchELF本体。把这些文件依次（注意，依次）拖到cdgenPS2的窗口里，点选界面左边的"IMG"图标生成镜像文件，用Nero或Alcohol 120%低速刻录至CD-R就OK。

第一次启动LaunchELF的时候，界面里没有任何项目，需要按SELECT键设置。除了快捷键以外，还有系统的多种设定项目可以更改。



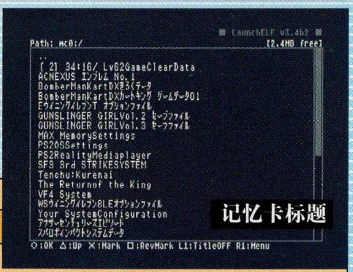
设置界面



菜单项目

操作界面操作说明

○	确定／编辑
×	取消／清除



记忆卡标题

驱动器名称

mc0	1P记忆卡插槽
mc1	2P记忆卡插槽
hdd0	硬盘
cdfs	光驱（只支持CD-ROM，DVD-ROM无法读取）
mass	USB存储器

MISC

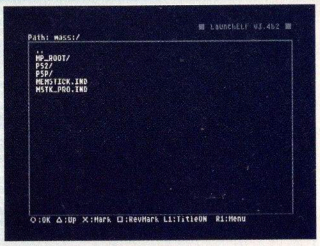
FileBrowser	文件浏览器，也就是类似资源管理器的程序
PS2Browser	PS2 的浏览器，就是回到 PS2 本体的 OS 界面
PS2Disc	启动光盘

设置界面 MISC 项说明

TIMEOUT	执行DEFAULT设定的等待时间，默认是10秒
DISC CONTROL	从直读启动时（DMS3 等）如果有BUG发生，可以尝试把这项 OFF 掉
PRINT ONLY FILENAME	仅显示文件名，不显示后缀名
SCREEN SETTING	调整 LaunchELF 界面的颜色和位置

文件浏览器操作说明

○	进入／确定
×	选择／取消
△	上级目录
□	反选
SELECT	回到初始画面
L1	显示游戏记录的名称，必须有ELISA100.FNT 和 LaunchELF 存放在相同目录下才能显示日文
R1	菜单，和 Windows 很相似的指令，不用再详细解释了吧



设定完成后退出会显示Save Failed，因为LauchELF保存设定的位置按优先次序是软件执行目录和两张记忆卡的SYS－CONF 文件夹，既然光盘不能写入，用文件管理器在记忆卡里新建一个ＳＹＳ－CONF 文件夹就行，软件本身不会自动生成。LauchELF 没有硬盘分区功能，对于一般用HDLoader格式化过的硬盘只能显示两个HDLoader系统分区（文件夹），常用文件可以存放在那里，感觉不爽就用 DMS HDD Format Tool 新建一个专用分区好了，一会介绍。

设置完成以后，进进出出浏览PS2里的全部内容就简单多了，现在你可以把记忆卡里的记录备份到USB存储器或PS2硬盘上，也可以把PC里的记录或ELF 文件通过光盘或USB存储器转到PS2里使用，以后HDLoader 什么的软件不用每出一个新版就刻张盘了。最方便的当属使用USB存储器，不过 LaunchELF 对此类设备同样没有100% 的兼容性，和在 MAX DRIVE 上一样，我的 PSP 能用，MP－31V 写入不能。存储文件有一点需要注意，LaunchELF 只支持 8.3 的ASCII 码文件名，也就是最长 8 个英数字符的文件名和3个字符的扩展名，中日文无法显示，超过长度也会象DOS一样被切掉，因此最好在PC端就把不符合规格的文件重新命名好，以免放上PS2硬盘后自己都对不上号。

DMS HDD Format Too

——硬盘格式化工具

下载地址 http://www.dms3.com/dms3/files/chips/DMS3_Tools/dms-hdd-format-1_1.zip

DMS HDD Format Tool

由DMS直读开发小组制作的一个非常简单实用的小工具，不仅能用来格式化连接到PS2的硬盘，创建或者删除用来存储PS2游戏（HDLoader）及ＥＬＦ、ＭＰ３等数据的分区，甚至可以修改已存在分区的名称和大小。LaunchELF这样的资源管理器需要它创建分区，从网络向HDloader 灌游戏万一失败的话也只有它能释放废弃的分区空间，虽然它可能用得不多，但仍然是一个非常必要的软件。

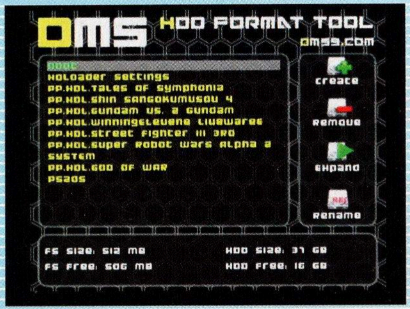
ExecFTPs

——为穷人而开的FTP

下载地址 http://www.ps2world.it/downloads/homebrew/ftp/execftps_standalone0_69.rar

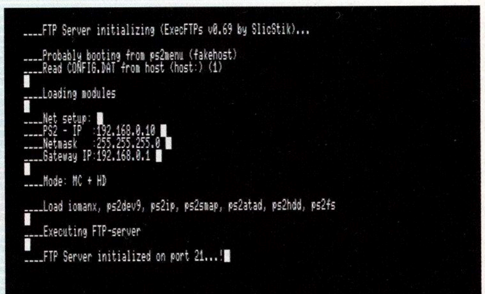
LaunchELF 固然很方便，可是如果没有闪存盘呢？别笑，买得起PS2＋网卡＋硬盘但是买不起闪存盘的同好多了，以前我自己就是，不过现在有了PSP……况且现在的闪存盘功能愈发强大，动辄来个硬件锁密码保护之类的安全技术，想在PS2上用？蹲墙角画圆圈去吧……难道真的还要每个新软件浪费张CD-R拷贝到硬盘？其实也不必，用这个ExecFTPs好了。它的作用是把PS2模拟成一台简单的FTP服务器，以便用FTP的方式修改PS2存储设备里的内容。

闪存盘不必买了，不过得去弄条交叉网线。把PS2网卡和PC网卡连起来就可以，1 米够不够？我PS2和PC是放一起的。两块钱，别跟我说买不起……通过集线器之类也行，PS2拿直连网线接HUB。现在还需要张CD-R来刻录ExecFTPs，比刚才刻LaunchELF还简单，SYSTEM.CNF用软件自带的，只需要加上ＤＵＭＭＹ文件。刚才的LaunchELF 还没刻？那就更好了，新建个文件夹放同一张盘里，复制到硬盘执行，省得又浪费一张盘。等EXECFTPS.ELF在PS2 上运行起来以后就不用管了，现在来捣鼓电脑。



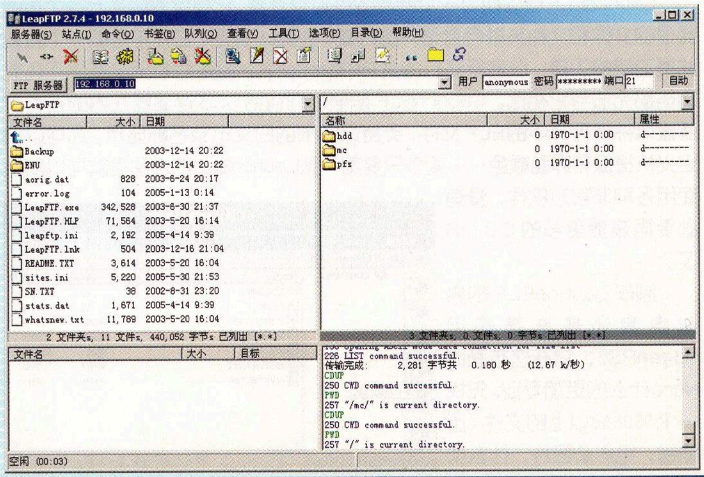
▲主界面右边一排依次是创建、删除、扩展容量（只能增加不能减少）和重命名。

FTP软件想必大家都会用，这里笔者拿自己习惯的LeapFTP来说明，其他软件大同小异。现在直接连接192.168.0.10——这是ExecFTPs默认的IP地址，很快hdd、mc、pfs三个文件夹就出现在窗口中了。



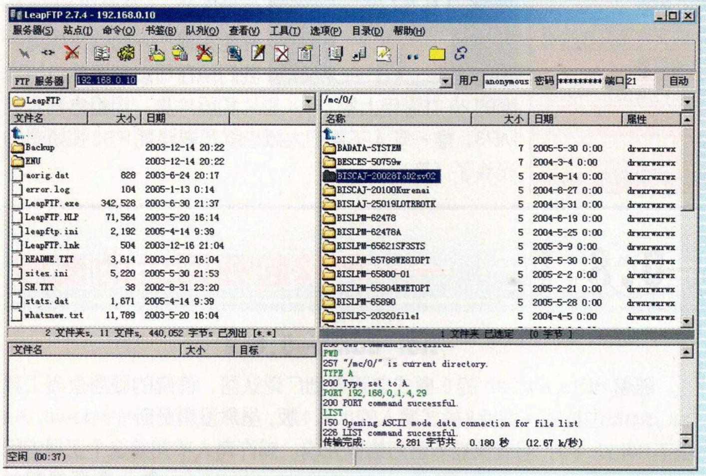
ExecFTPs 在 PS2 上执行后的画面

mc 目录下，0 和 1 分别是1P和2P记忆卡插槽里的卡，其他目录都是这两个的镜象。记忆卡里的目录就是游戏记录，和在LaunchELF里看到的一样。你可以在这里自由上传下载文件，也就是说能够进行备份和恢复，只不过想要分辨记录的名称属于 Mission：Impossible……



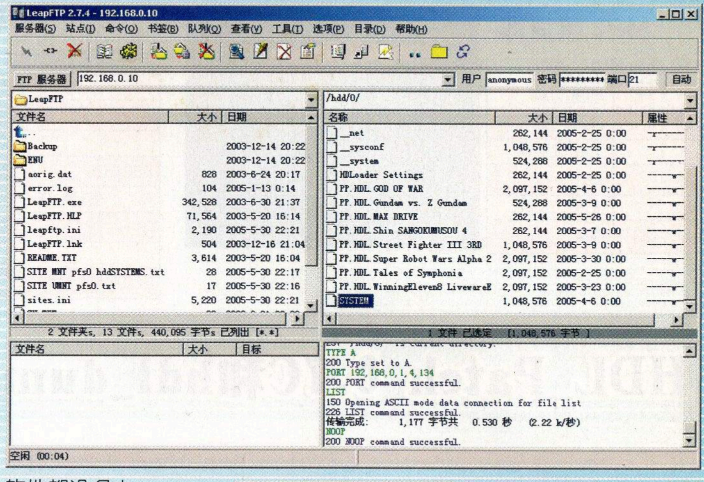
记忆卡

hdd/0/目录下，我们看到的是一个个呈文件形式的硬盘分区。别在这里试图上传或下载什么，后果自负。



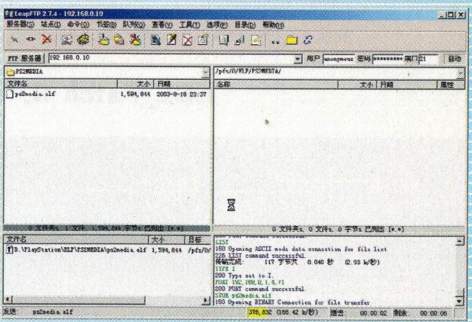
hdd 目录

访问硬盘里的内容得用别的办法。刚才hdd/0/那里可以看到，我安装程序的分区名是SYSTEM，现在按Ctrl＋R的组合键打开原始命令窗口（或工具→原始命令），输入“SITE MNT /pfs/0/ hdd:SYSTEM”，进入pfs目录刷新一下会多出一个0目录，里面就是SYSTEM分区的内容，现在在这里可以自由上传下载文件了。传输速度只能说一般，不过反正PS2那些工具



软件都没多大。

传输完成后切记再次打开原始命令窗口输入“SITE UMNT /pfs/0/”，否则改变无效。这个FTP服务器端用起来的确麻烦了点，但总归是最经济实惠的文件传输手段。



▶ 用 FTP 方式传输文件

PS2Reality Mediaplayer

——PS2上的多媒体中心

下载地址 http://www.ps2reality.net/downloads/mediaplayer/bichi/release/mediaplayer.rar

PS2Reality Mediaplayer

PS2能播放CD和DVD，这是众人皆知的，因为SONY设计了这样的硬件；但同时，PS2也是一台配备300MHz CPU、32MB内存、4MB显存和DVD光驱的多媒体电脑。相似配置的PC，我们可以拿来播放MP3，观赏画质接近DVD但容量大大缩小的DivX压缩影片，查阅JPEG格式压缩的图片，等等，这些都是利用软件完成的。我想告诉大家的就是，PS2也能做到。

PS2Reality Mediaplayer是一个西班牙小组开发的软件包，最新版本1.50，其中包括PS2Reality Mediaplayer 1.50、MCLoader（从记忆卡启动的工具）、PS2Reality OGG Audioplayer Alpha 0.96（一种比MP3更先进的音频压缩格式的播放器测试版）、PlayStation 2 Virtual File System 1.0（虚拟文件系统，在PC端JAVA环境下使用，让PS2RMP从PC上播放文件）和一个用来从PS2Linux启动的小程序，其中最主要的自然是PS2Reality Mediaplayer 1.50，它支持播放DivX和XviD压缩的AVI格式影片和MP3音频，也能浏览JPEG格式的图片。

软件包里分几个目录，单是刻盘用的话，把PS2文件夹里面的内容刻了就成（最好加DUMMY），如果是拿LaunchELF运行ELF文件就要把里面两个RAR压缩包解了使用。

主菜单

主菜单项目：

Play	AVI播放器
Brower	文件浏览器，所有的播放器都需要在这下面选择目录
MP3 Player	MP3播放器
JPG Viewer	JPEG浏览器
Configuration	设置，里面可以调整画面位置、输出质量、色深、时区等
Configure Net	设置并进入网络状态，此时不能读取光盘，通过虚拟文件系统从PC载入文件
Staff	令人尊敬的开发者们

主界面操作说明：

←/→	降低/增加背景音乐音量
×	确定
△	语言选择



AVI 播放器

右摇杆	摇杆放大，用上下控制放大缩小的倍数
左摇杆	摇杆移动放大位置
←/→	音量加减
↑/↓	调整亮度
○	退出
×/START	暂停，此时按↑/↓可以指定播放的起点
△	AVI文件信息
□	改变显示模式，有4：3、16：9、20：9和自动四种
SELECT	显示/隐藏字幕
L1＋方向键	放大/缩小图像
L2/R2	快退/快进



浏览器

○	刷新
×/START	选择/播放/浏览
△	退出
□	选择浏览的模式：AVI视频、MP3音频、JPG图像、SRT和SUB字幕
L2＋R1	出仓
L2＋L1	收仓

视频模式

×	按正常音频模式播放
L2＋×	以高音质模式播放

字幕模式

×	载入字幕，然后便可以去播放相应的AVI

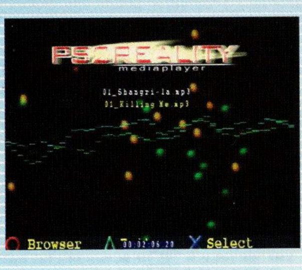
音频模式

×	播放
L2＋×	加入播放列表
SELECT	播放当前目录
R2＋SELECT	把当前目录加入播放列表

MP3 播放器

MP3 播放器操作说明：

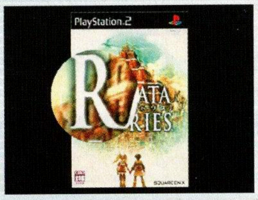
←／→	音量加减
○	返回到浏览器
×	选择或暂停
△	退出
L2 + ×	选择／反选
SELECT	菜单



JPEG 浏览器

JPEG 浏览器操作说明：

×	查看图片列表
□	查看图片信息
L2 + ×	添加当前文件至文件列表
SELECT	查看当前目录
R2 + SELECT	添加当前目录至文件列表
R1	放大
L1	定位标记
L2/R2	在文件列表中浏览



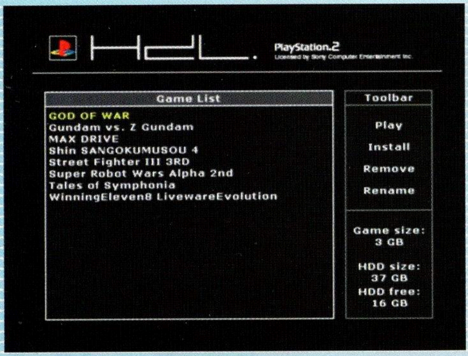
今天介绍这么多软件，PS2Reality Mediaplayer似乎是最鸡肋的一个，因为它能做到的，一台普通的PC也都能实现——但这又如何？我们现在可以在远离家用电脑的29寸彩电上看DivX影片和照片集，用组合音响放MP3，惟一令人不满的大概也就是要消耗PS2那娇贵的光头了（笑）。

HDL_Patch 0.7C和hdl_dumb-0.8.1 ——PS2起死回生的良药

官方网站 http://www.ps2-scene.org/forums/showthread.php?t=27640

下载地址 http://ryucpl.sinaman.com/temp/hdl_dumb_0.8.1.rar

HDL_Patch 0.7C



HDLoader去年夏天一经推出立刻风靡世界，令无数PS2玩家欣喜若狂，一片小小的网卡也从100元飚升到最高时的300元售价。HDLoader的缺点也是显而易见的，只有七成的游戏能完美运行，不支持DVD9格式，对直读兼容性不良等，而作者自从ps2ownz那句经典名言“No copy rights for those who do not respect copyrights.”之后也跑路去为DMS直读小组开发专属硬盘工具了，于是便有无数黑客接下了HDLoader的更新工作。48bit LBA（137G以上大硬盘），美赛亚2直读支持，时间补丁，DVD9格式，自动停盘，存盘时间修正，一个个功能被非官方更新，但混乱的强制性补丁并不是好事，甚至有游戏在打了补丁的改版上不能运行，在一阵跟风般的尝鲜之后大家反而用回了最初的原始版HDLoader。不过最近，ps2-scene的强人Zer0-X制作的HDL_Patch加入了补丁的选择功能，把HDLoader原有的3个兼容模式扩展到8个，这才基本解决了兼容性之间的矛盾。近期发布的《瑞奇与叮当3》补丁需要HDL_Patch 0.7C的支持，这也证明修改版逐渐被大众认可，成为了一个新的标准。

我们先看看截稿前最新的HDL7C都有哪些与原版不同的地方：8模式；美赛亚2直读支持；DVD9格式支持；自动停盘；《战神》、《A.C.E.》支持；制式变换；48bit LBA支持；7000X系列支持，等等。

HDL_Patch 0.7C 的 8 个模式

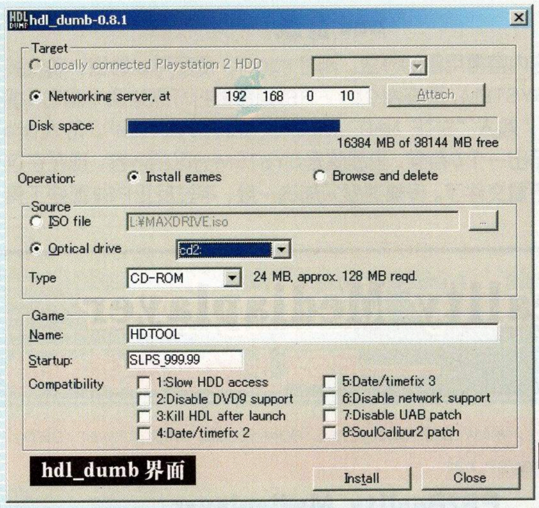
8个模式说明：

1. 降低硬盘读取速度以接近光驱
2. 取消DVD9支持
3. 游戏运行后彻底关闭HDL程序，这前三条是和以前的3个模式对应的
4. 时间日期修正2
5. 时间日期修正3（默认是时间日期修正1，都打开是0）
6. 取消网络支持
7. 取消UAB补丁（《宇宙巡航机V》支持）
8. 《灵魂能力2》支持



hdl_dumb-0.8.1

随着HDL_Patch的8模式之路得到广泛认可，传统的硬盘直灌工具hdl_dump也推出了支持8模式灌入的0.8.1版，虽然没有更新Windows GUI版本hdl_dumb，但很快被非官方编译完成。或许有人不知道这个工具的用处，我还是简单说明一下吧，这是令PS2完全告别光驱，用网络或PC安装游戏的传输软件。你可以把硬盘拆下来接在PC上（IDE口或通过转接线到USB口），也可以通过网线传输。我个人强烈建议使用网线传输的方式，原因有三：



hdl_dumb 界面

一，不用拆卸

网卡不是手柄或记忆卡，不见得能频繁拆卸。曾经在网上看到有朋友说，拔下来灌游戏再接回去就不认网卡了，很可能就是过于频繁拆卸损坏了接口所致，宁可信其有不可信其无。

二，简单方便

在PC上添加第二块硬盘对PC菜鸟是很痛苦的事情，硬盘跳线，SATA映射，弄得系统都进不去不是没有的事情，哪有一条网线方便，连机箱都不用开。

三，安全第一

你确定你的电源能稳定支持多一块硬盘？你确定IDE-USB转接器能稳定工作？类似的转接器损坏本体乃至硬盘的事情我见得多了。

老实点吧，不就是慢么？最大的游戏用一个半小时也能解决，吃个饭帮老妈刷掉碗再小睡一会，或者上网灌灌水聊聊天就过来了，拆装硬盘也耗时间的，大热天还能弄一身臭汗。

hdl_dumb通过网络对传非常简单，先在PS2上运行配套的HDLD_SVR.ELF（用LaunchELF），把网络按照连FTP的标准设置一下，打开hdl_dumb选择Attach就能看到硬盘使用空间和剩余容量，选择是传输ISO文件还是从光驱里读取，下面的游戏名称通常会被自动填好，按下Install等待完成就行了。直接传输ISO文件的话会涉及到格式问题，我一般是用Daemon Tool载入再从虚拟光驱传送。

其实在我看来，hdl_dumb这个工具的意义不亚于HDLoader本身，它让无数读盘能力不良或者容易烧机的PS2起死回生，机器平时也就剩开机读一下引导盘这么点损耗了。

最后向大家推荐一个论坛：www.ps2-scene.org/forums，里面有很多关于PS2 DIY方面的讨论，很多工具第一时间也会被发布在论坛里，在学到知识的同时，你也能搜刮到许多非常实用的PS2工具资源。

文 露娜玛丽亚

纤毫毕现的较量
——打机用电视卡选购指南

对于学生或打工一族来说，电视卡是比电视更好的游戏伴侣，时值暑假，各位朋友们有的要踏入大学校园，有的要奔赴他乡踏上工作岗位，有没有想过添置块电视卡呢？

在挑选电视卡前，有必要确认一下你使用的是台式机还是笔记本电脑——对于前者，使用PCI插槽的电视卡能获得更好的图象和更丰富的功能，如果只有后者，USB2.0的电视盒是最佳的解决之道。此外，你得拥有一条S－Video线，如果没有的话赶快换，我向你保证再差的组装S线也比原配AV强十倍。

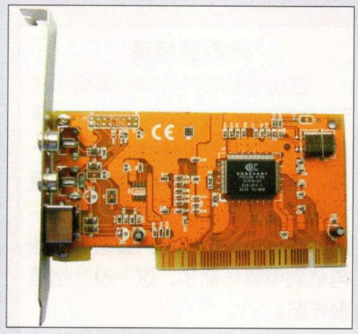
PART.Ⅰ PCI电视卡

首先做个澄清，并非只有电视卡才能用来玩游戏，如果你觉得收看电视没有必要，一块普通的视频采集卡就能解决问题，电视卡相比之下仅仅是多了能够接收电视信号的高频头罢了。当然，视频采集卡很多都是专业用途的，售价成千上万的都有，我们只需要买最低档的就OK。为了方便称呼，下文中有些地方提到“电视卡”就包括视频采集卡在内。

这块是笔者当年购买的第一块用于游戏的视频采集卡，花费160元，陪伴笔者度过了快乐的大学时光，毕业时忍痛赠送了朋友。这块卡由深圳爱星科技制造，基于科胜讯(Conexant)FUSION 878A芯片，惟一缺点是不能兼容于DScaler 4.0以后的版本，只能使用旧版3.1.x，原因不明。

相比于品牌来说，电视卡使用的芯片更加重要，芯片的性能直接决定了电视卡的画质，笔者当年的那块采集卡就是一例，它的输出质量完全不逊色于大厂产品，但并不是说大厂的产品就没有存在的价值，通常来说名牌便意味着更好的做工和质量，可以降低干扰，提高稳定性。

如今效果最出色的电视卡软件当属DScaler，所以我们挑选的范围便锁定在DScaler所支持的三种主流视频解码芯片上——Conexant FUSION 878A、PHILIPS SAA713x、Conexant CX2388x上了。





Conexant FUSION 878A：三者中最老牌的视频解码芯片，又称BT878A，支持8bit采样率，兼容PAL和NTSC制式，解析度最高768×576，并拥有一组DMA Channel（直接内存访问通道），可以将数字信号通过播放软件直接传送到显卡的缓存中。由于推出较早，虽然性能和后期产品相比有所欠缺，但相应的配套软件较为齐全，许多第三方工具也支持这款芯片。



PHILIPS SAA713x：这是飞利浦推出的一款解码芯片，支持9bit采样率，理论上可以比8bit的878A提升37%的画质，有7组DMA channel（7130只有1组），能够实现画中画功能。7130芯片对电视音频不作处理，只提供一个到声卡的音频通道，仅仅支持普通单声道调频电视伴音；7133和7134芯片支持了丽音效果，分别对应NTSC和PAL制式；7135则支持全制式的电视丽音。



为了应付飞利浦在这一块传统市场上的凌厉攻势，Conexant由经典的878A基础上改进，推出了CX2388x系列芯片，支持10bit视频解码芯片，比SAA713x更加清晰。CX23880/23881/23882/23883都支持全制式伴音，四种芯片的功能有微小区别，CX23880是最全面的型号，不过仅用于玩游戏的话，这些差别完全可以忽略不计。

从理论上来说，采样率越高画质越出色，8bit＜9bit＜10bit，那么它们的画质果真依次递增？性能参数仅仅是理论上的，我们用事实来说话吧。

用来测试对比的软件自然是DScaler，这个优秀的免费软件从4.1.8版开始全面支持SAA713x和CX2388x芯片，而目前官方最新版本已经到4.1.11，我们基于这个最新版进行评价。此外不要忘记老将878A的一个优势，独家被DScaler 3.1.0所支持——或许你会奇怪，被差了整整一个版本号的旧软件所支持，能作为878A的优势存在吗？别急，就象我们不能断定8bit一定弱于9bit一样，一切都要靠事实来说话，请见下文分解。

我们采用几个基本相同的画面来评价电视卡的显象质量，每次捕捉前都清掉DScaler的设置文件，然后全部选用S－Video、NTSC－Japan下的默认设置。截图色彩会和实际显示有些区别，但已足够对比出效果差异。



▲878A卡在DScaler 3.1.0上的画面。

▲878A卡在DScaler 4.1.11上的画面。

▲SAA713x卡在DScaler 4.1.11上的画面。

▲CX2388x卡在DScaler 4.1.11上的画面。

杂志上可能看不清楚，笔者给大家描述一下吧。878A在3.1.0的画面非常清晰自然，只是色彩略微偏红，可以在设置里调整到正常；4.1.11里三块卡的清晰度都不高，但可以看出878A＞CX2388x＞SAA713x，而颜色质量是878A＞SAA713x＞CX2388x。不过，通过在DScaler的Video Ajustments里调整色调，CX2388x能显出较真实的且比878A更丰富的色彩，SAA713x却败下阵来；而当滤镜里的Sharpness打开时，CX2388x更能展现出比878A+3.1.0更高的清晰度，从而将SAA713x彻底击败。



▲四张图从左上到右下分别是878A+3.1.0、SAA713x+4.1.11、CX2388x+4.1.11、CX2388x最优化



◀四张图都来自4.1.11，从左到右分别是SAA713x、SAA713x开Sharpness、CX2388x、CX2388x开Sharpness，Sharpness参数200。可以看出SAA713x开了Sharpness以后虽然也更加清晰却满是锯齿，CX2388x则好得多。

比较到这里，结论已经出来了，画面质量的排名是CX2388x＞878A＞SAA713x，前提是878A用上老版本DScaler 3.1.0。DScaler 3.1.0的缺点除了不支持两款新型号芯片以外，很不体贴的就是只能一次截最多99张图，笔者以前做攻略截台词的时候就被这个毛病弄得非常郁闷。

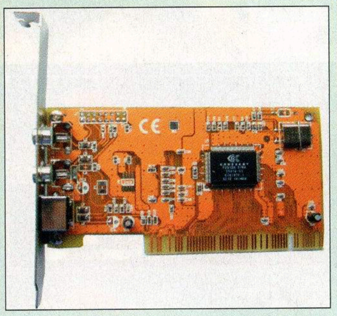
现在，应该选择什么样的电视卡大家应该基本明白了。目前市场上采用FUSION 878A芯片的低端电视卡已经基本消失，大多是不能收看电视的视频采集卡，价格一般在100元到150元之间，性价比非常突出，仅仅为了玩游戏的话可以说是相当合算，游戏效果在今天也不算落后；丽台、品尼高等大厂也有过878A的经典型号电视卡，品质卓越，但如今大多停产，价格也不便宜，如果能买到二手的话真是再好不过了。SAA713x系列是市场的主力，价格便宜量又足，不过在DScaler上的输出质量尚有距离，经费不足时SAA713x也不失为合适的选择，毕竟DScaler对这一系列支持时间尚不长，有一定潜力可挖。如果想追求优秀的画面效果，同时也希望可以收看电视，那就需要多花一点钱购买CX2388x芯片的电视卡。

其实在笔者看来，这电视卡就像耳机一样，用惯了5块钱的地摊货，拿到条SONY原配的E808可能觉得声音有如天籁，过阵再听过森海塞尔MX300就如同拨云雾而见青天，再高？MX500，E888，A8，没底的，对于一般听听的朋友来说，60元的MX300就足以满足需要了。笔者觉得电视卡也是如此，量力而行，选择合适自己的产品，不必一味去苛求画面效果。

PART. II 市面主流PCI电视卡检阅

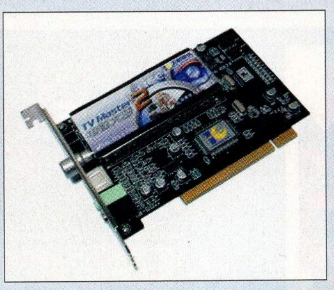
爱星AV878C

笔者第一块卡就是这片，采用FUSION 878A芯片，有一个AV输入和一个S输入接口，不具备电视功能，售价目前约120元，非常超值的产品，惟一缺点是不能用4.1.x版DScaler，虽然画质上没什么影响，但截图要麻烦些。



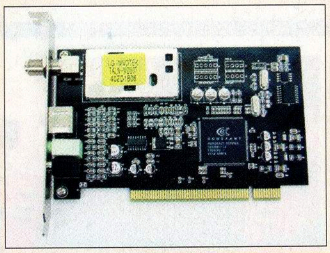
天敏电视大师2

采用飞利浦SAA7134解码芯片和LG高频头，板卡做工不错，有大厂风范，售价约220元。前面我们说过，7134和7135的区别就是后者多支持NTSC制式丽音，对国内用户尤其是游戏机用户没有什么意义，多花50元去买使用SAA7135的天敏电视大师3毫无必要。



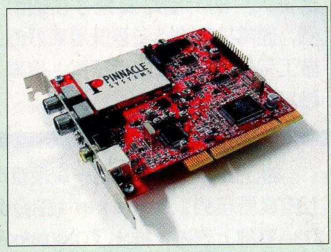
天敏傲视珑

这块卡配备CX23881解码芯片和LG高频头，价格约320元，也算是CX2388x卡里性价比较高的一款，笔者现在使用的就是这块。复合转接线与遥控器接收头整合在一起，线很长，切换输入设备时不必再钻到电脑后面了，这一设计倒是很体贴。



品尼高PCTV Pro

德国名厂的经典878A电视卡，采用了数字高频头，接收电视信号效果极佳，但是价位很不友好，市场价接近600元。以前品尼高还有一款PCTV Rave，省却了Pro版的遥控器和FM收音功能，价格仅450元左右，可惜停产良久，市面上很难寻觅。



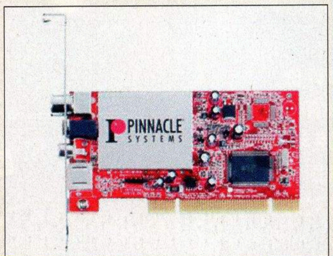
天敏小飞影

天敏的878A采集卡，售价大约250元，单看做工和板型与爱星878A差别不大，不知道能不能用4.1.x版DScaler，不能的话多花一倍钱就没意义了。



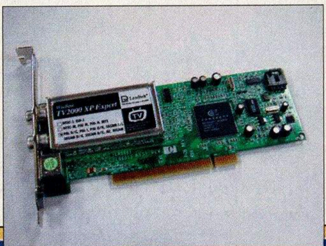
品尼高PCTV Stereo

这款电视卡可以说是PCTV Rave的后继者，采用的是SAA7134芯片，售价约480元。笔者的看法是完全没有必要，这种价格买CX2388x卡都绰绰有余。



丽台WINFAST TV2000 XP专业版

与品尼高选择飞利浦作为PCTV芯片接班人相比，丽台继续坚守科胜讯的阵地，以CX23881为主芯片推出专业版电视卡，售价在400元附近。考虑到丽台的品牌，相比于国产电视卡来多付出几十元也是值得的。



丽台WINFAST TV2000 XP潮流版

WINFAST TV2000 XP豪华版是当年和品尼高PCTV Pro齐名的经典878A卡，由台湾显卡老铺丽台制造，价格也比德国货便宜许多，仅400元左右，但是好东西总逃不出一个命运：停产。省略遥控器的TV2000 XP潮流版同样也已停产，不过市面上尚有少量存货，价格在300元之内，更凸显其性价比之高。



PART.Ⅲ USB电视盒

对于不能安装PCI卡的笔记本电脑来说，USB2.0电视盒虽然不是惟一的解决方案，但却是最合适的，不过笔记本必须有USB2.0端口，没有的话只能另花100元买块PCIMCIA的USB2.0卡应付上了。这里只用过一个产品，天敏视玲珑2电视盒，解码芯片是SAA7134，零售价格299元。DScaler并不支持USB电视盒，因此这款产品只能使用自带软件，不过效果还说得过去，比不上DScaler 4.1.11上的SAA713x PCI卡，不过玩游戏应该算是够用了，就象耳机理论一样。既然要使用便于携带的本本，那就不要讲究那么多了。



▲左图是天敏视玲珑2，右图是DScaler上的SAA713x。



其他的产品没用过，不敢造次乱推荐，不过看过丽台八九百元的TV USB Ⅱ Deluxe截图效果，画面也不过尔尔。用这个电视盒得准备好1G的CPU，性能不行的还是算了吧。

天敏视玲珑2截图







PART.Ⅳ PCI电视卡画面效果优化指南

对于PCI电视卡而言，我们首选的软件自然是DScaler。刚才已经说过了，878A卡笔者推荐使用DScaler 3.1.0，它和流行的4.1.11版比起来缺少了一些功能，但3.1.0的清晰度和色彩还原是4.1.11望尘莫及的，也节省不少CPU资源。3.1.0版的设置并不比4.1.11来得复杂，所以下面以SAA713x和CX2388x在4.1.11上的设置为例。

首先得确定你的电脑配置，想用来玩游戏的话，至少也得保证PⅢ 500+TNT2 32M的显卡，不过相信这种古董级的配置要求在今天已经毫无问题了。笔者建议CPU不足1GHz的朋友在Win98下运行DScaler，这样速度会快一些，不要在Win2000或WinXP下使用。DScaler各主要版本都可以去下面的网站获取：

http://www.dscaler.org

第一次打开DScaler，电视卡的芯片都会被自动识别，如果提示没找到硬件的话，要不是驱动没有安装好，要不就是卡买错了，根本不是三大系列的芯片(你别说，笔者自己都犯过这种低级错误)。先选择卡的型号和高频头，如果是CX2388x系列的卡，DScaler会建议你使用自带驱动，同意它的意见，然后是设定CPU频率、画面质量和CPU占用，按自己的CPU设置下来另两项选择默认就可以。最后是声音设备选择，想必大家都不会用DScaler自己的声音功能吧。

菜单第二项是CX Card(你用的是什么卡就会显示成什么，比如BT Card或SAA7134)，Video Input是S-Video；对于我们玩的大部分游戏来说，Video Format应该选NTSC-Japan，Pixel Width则是640。上面这些设置都是基本的格式调整，下面笔者就要向大家介绍真正和视频输出质量相关的部分。

笔者不会死板地写下某个地方应该打开什么效果，某个数值应该调校到多少这样的"指南"，因为大家的软硬件环境都不一样，尤其是显示器的颜色、亮度会和最终观看效果有很大关联，所以笔者只是告诉大家调整哪些数值可以获得怎样的效果，究竟如何调整还是以大家自己的眼睛说了算——比如，笔者的CX2388x卡把色调调小，色彩加大后，颜色就达到正常水准，但换成SAA713x卡就不可以这样做了。

Settings→Video Ajustments里可以调整亮度、对比度、色彩和色调；Filters Settings→Sharpness可以增加锐利度，锐利度参数可以在Filters Settings里的Sharpness Filter调节。锐利度越高，图像越清晰，但相应就会增加越多的锯齿(尤其是SAA713x)。

Deinterlace菜单右侧的是反交错模式的选择，对于CPU足够强劲的朋友来说，完全可以选择Video (TomsMosComp)，这是效果最好的模式，无论高速画面还是低速画面都能获得良好的效果——事实上，如果你在设置CPU分辨率的时候选择了Above 1GHz，DScaler就会自动分配到这个模式。但实际上，1GHz的CPU并不能够满足要求，如果你的画面出现抖动，还是老老实实选择对CPU要求低也比较平均的Greedy 2 Frames吧。

View→Switch Resolution in Full Screen，笔者建议选择640x480 32bit 100Hz，因为游戏本身分辨率就这么高，即使全屏开到1600x1200也是依靠插值，画质不会有质的提高，反而消耗更多系统资源。当然，这只是针对物理分辨率可调的CRT显示器而言，如果是液晶那就算了。

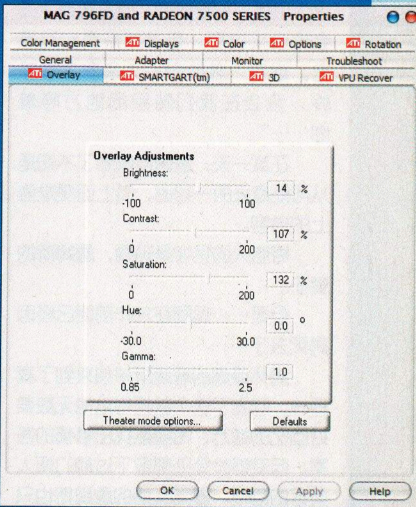
除了DScaler软件本身以外，显示卡的驱动也能改善显示质量。比如，NVIDIA显卡的色彩校正可以调整VMR视频画面(DScaler就属于这种)的亮度、对比度，还能通过数字振动模式让画面色彩更鲜艳。GeForce MX440/MX4000以后的显卡都支持数字振动无级调整，而之前的型号仅能选择低、中、高三个层次。和NVIDIA卡类似，ATi显卡也能在控制台里调整相应的参数，对VMR视频画面进行优化，不过仅能在视频播放的同时调整。



▲NV显卡调整VMR参数的界面。



▲NV显卡调整数字振动的界面。



▲ATi卡调整Overlay的界面。



侵蚀灵魂的恐怖
——PS2经典恐怖游戏巡礼

恐惧是一种对人影响最大的情绪，几乎渗透到生活的每个角落。恐惧是人企图摆脱、逃避某种危险情境而又苦于无助的情绪，它往往是缺少处理或摆脱可怕情境的力量和知识而造成的。就狭义而言，恐惧情绪对个人和社会都是不利的，当人们处于身心能源冻结状态下的时候，不仅活力受到削弱，且心智也难以正常发挥，严重时还会引起心智紊乱，举止失常，行为可笑而愚蠢；甚至可能导致昏迷、休克以至死亡。但相对的，一定程度的恐惧刺激会让人的精神集中，神经紧张，从而引起一种兴奋的感觉，因此这个让人不安的怪物还是进入了现代娱乐的大染缸中。恐怖电影和恐怖游戏已经是娱乐业中一个成熟而重要的分支，在经历了最初依靠视觉刺激的低能手法后，现在的恐怖，已经涵盖了更广泛的内容，心理悬疑，视觉刺激，还有晦涩的预言和古老的宗教，所有可能的桥段都被放入了恐怖的熔炉中锤炼，锻造出一幕幕鲜活的恐惧场景。

需要提前指出的是，本专题会将焦点主要集中在"恐怖"而非"惊悚"上，因此某些被定性为恐怖，实际上却更接近于暴力范畴的游戏在此是不会提到的，在此，就让我们一同来检阅一下PS2上那些经典的恐怖游戏，来再次回味一下那种寒彻至骨的无助与恐慌吧。

寂静岭2 最期之诗

寂静岭2 最期之诗	Konami	AVG
PS2 SILENT HILL2 最期の诗	2002年7月4日	日版
1人	94KB	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

项目	评分	项目	评分
恐怖	■■■■□	音效	■■■■□
动作	■■□□□	剧情	■■■■■
画面	■■■□□	综合	■■■■□



剧情简介

"在永无休止的梦中，我看到了这个小镇——寂静岭。你答应有一天会带我来这里，但你却没有实现诺言。现在，我独自一人来到了寂静岭，我会在我们特别的地方等着你……"

在某一天，詹姆斯收到了不知是从何处寄来的一封信，而上面便是信上的内容。

寄信人的名字是玛丽，詹姆斯的妻子。

但是……玛丽在三年前便已经因病死去了……

满怀疑虑的詹姆斯单独来到了寂静岭，回到了这个曾经带给他无数美好回忆的地方，希望能找出事情的答案。但寂静岭处处都留下过他们两人美好的回忆，漫无头绪的詹姆斯也只得在那里一一进行寻找。

在那里，他遇到了四个人。

有自闭倾向的女子安琪拉；敏感、自卑而胆小的艾迪；自称曾在去年见过玛丽，但却不知为何对詹姆斯抱有敌意的八岁小女孩劳拉；以及，长得与去世的玛丽一模一样，妖艳性感的红衣女郎玛丽亚。

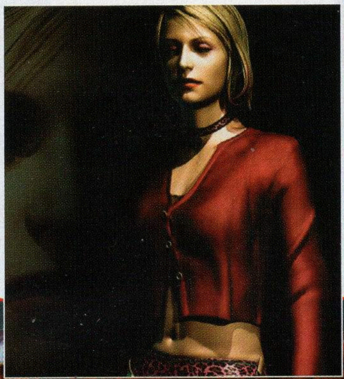
他们都与詹姆斯一样，是因为某个目的而来到之类的，而且这五个人，也是现如今寂静岭中仅存的现世生命，至少看起来是这样的……

令人窒息的沉寂笼罩在这个终日被浓雾所眷顾的小镇上，无数的怪物在黑暗的角落里发出不知何意的低吼与狞笑。

詹姆斯气喘吁吁地奔跑在充满浓雾的现实世界与漆黑恐怖的恶梦世界，刺耳的警报声不断地提醒他，异型的敌人无时无刻不在注视着他的一切举动，准备随时向他发起攻击。

玛丽究竟有没有去世？三年前究竟发生了些什么？玛丽亚究竟是谁？自己又是否能离开这个已非现世的寂静之岭？而比起这些来，另一个问题更是令詹姆斯苦苦不得其解。

我，究竟是不是罪人呢……



简要评价

于PS上推出的《寂静岭》一代的成功在此已无需冗述，相信直到现如今，还有许多人都会将其视作自己玩过的最恐怖的游戏。而我们现在介绍的这一系列的第二作，更是被人认为是游戏史上的最高杰作之一。

本作的剧情精彩得令人无法想象，深深触动了每个玩过这款游戏的玩家的心灵，而其深刻的内涵甚至可以令它纳入"艺术品"的范畴。《寂静岭2》并不是一部能给人带来快乐刺激的作品，玩家在游戏的过程中，自始自终充斥在脑中的情感只有一个——压抑。

宗教、暴力、情色、血腥、悲伤、死亡、恐惧……

恐惧由心而起，邪恶由心而生。

当面对这一切的时候，你又怎可能感受到快乐呢。

一千个人眼中有一千个哈姆雷特，而一千个人眼中也同样有一千个《寂静岭2》，本作开放的故事结构令每个玩家都会对剧情有着自己的一番认识，但本作的主题却是不会改变的，那便是——罪与罚。

最后还是让我们回到游戏中来吧，《寂静岭2 最期之诗》是《寂静岭2》的加强版，其中新增了与玛丽亚有关的一段剧情，其他的就与原作没有太大的区别了。由于语言及文化的差异（"《寂静岭》"系列无论美版还是日版都是英文字幕，而且许多谜题都需要比较高的英语水平），因此建议在玩本作的时候，还是留本汉英词典或者攻略在身边的好。不过"《寂静岭》系列"一贯都可以在最初选择谜题难度等级，这点倒是比较体贴的设定。



寂静岭3

寂静岭 3	Konami	AVG
PS2 SILENT HILL3	2003年7月3日	日版
1人	363KB	6980日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

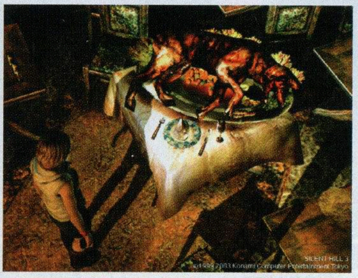
恐怖　音效
动作　剧情
画面　综合

剧情简介

在做了一场恐怖至极的恶梦之后，希瑟在一个安静的小餐馆醒了过来。

"还好只是一场梦……"她稍微整理了一下自己的心情，然后出门给父亲打了个电话。虽然一个自称为道格拉斯的私家侦探总是对其纠缠不休，但总体上来说，希瑟今天的心情还是相当不错的，而且她不久后就会再度见到其敬爱的父亲了。

但就在几分钟后，一切都改变了……



在那个空荡荡的服装店中，出现在瞠目结舌的希瑟面前的，是一只头部为圆筒状的怪物，以及它贪婪地撕咬着地上的尸体的一幕。

真正的恶梦自此开始。

仿佛就是在那一瞬间，所有人类的气息都消失无踪了。在这个被浓雾笼罩的世界中，希瑟只能孤独地逃着，拼命地躲避那些张牙舞爪的怪物。

那些怪物究竟是什么？

"他们是来见证这个新纪元的，被凡人所夺去的天堂的重建。"一个自称为克劳迪娅的女子在这诡异的空间中出现在了希瑟的面前，冷冷地向她说出了这样的话语，"你的力量是必需的。记住我，以及你真实的自我，还有你必须成为的那个，用被玷污的手指引我们前往天堂的救世主……"

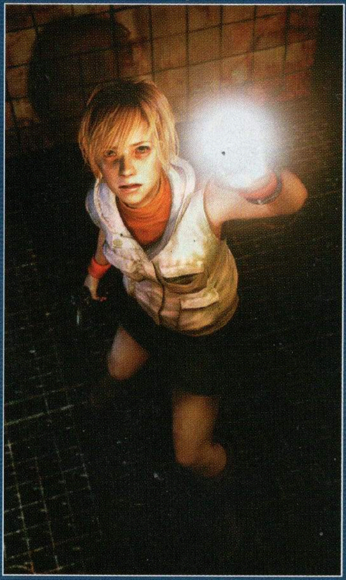
一个想以自己的女儿为祭品召唤镇上远古神灵的女子。

一个孕育出了神灵，但最终却被一个男子所杀的女孩。

一个被那位男子从寂静岭中被带走十余年的婴儿。

通往天国的路径究竟在何方……

简要评价



比起《寂静岭2》来，《寂静岭3》实际上才是一代的真正续作，三代的故事发生在一代的17年后，无论是在世界观还是在剧情上都完全继承了一代，而主题也回到了"宗教"这个范畴内来。《寂静岭3》为人们解答了在初代中残留下来的众多谜题，并令我们进一步地了解到了那个名为Samael的神秘宗教。

本作的画面相当出色，尤其是过场剧情部分，几乎让人分不清即时演算与CG的区别，但在视角上就存在有不小的问题了，很容易令人头晕目眩。比起前两作来，《寂静岭3》给人的视觉冲击更为强烈，怪物的设计更加狰狞，血腥的场景也增加了不少，这在一定程度上说不定会令一些玩家感到不适。而在音效方面，本作也完全超越了前两代，不过如果你有着比较好的音响的话，那笔者不建议将声音开得太大，因为那太令人心惊肉跳了。

虽然战斗并不是"《寂静岭》系列"的重点，不过总体感觉上本作的难度要比前两作高一些，有相当一部分的原因就在于敌人AI的提高。不过本作的武器种类也非常丰富(你甚至可以在达成通关后的隐藏要素后化身为粉红超人从眼中喷射出激光来杀敌……)，在这一定程度上也充分满足了部分玩家心底的暴力发泄欲望。另外，本作的解谜也正如前两作一样非常精巧，同样推荐字典陪伴在你的身旁……

寂静岭 4	Konami	AVG
PS2 SILENT HILL4	2004年6月17日	日版
1人	340KB	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

寂静岭4

恐怖　音效
动作　剧情
画面　综合

剧情简介

两年前，亨利搬到了南艾士菲山庄——位于艾士菲市的一栋中型公寓——的302号房间，他愉快地享受着他的新生活。

但是自五天前开始，一些奇怪的事情就在不断地在发生着，比如他每晚都在做一个连续的噩梦，还有就是……他无法离开302号房间……

这个房间对他来说就好像一个牢笼一般，将他和外面的世界完全隔离开来，外面的人进不来，里面的人出不去，他就像掉进了空间的黑洞。

出路有时候并不意味着希望，厕所那个看似通往外面时间的洞，只是一个将亨利引向一个又一个噩梦的死穴。

辛西娅、杰士伯、安德鲁、理查德……还有艾琳，这些原本和亨利根本无关的无辜人，却因为亨利走进他们的噩梦而招来杀身之祸，但是，谁又能说得清楚，到底是亨利影响了他们，还是他们影响了亨利？

但是，冤有头债有主，所有的这一切，都和一个名字密切相关——沃尔特·苏利文！

小沃尔特原本是一个可爱的小可怜，他的出生是因为他的父母因为偷食禁果，这对不愿意负担责任的父母残酷地离他而去，虽然那个时候的沃尔特还是一个嗷嗷待哺的婴儿，但是母亲的哭泣和父亲的怨气却深深地留在他的记忆里。

"我要找我的妈妈"，这是小沃尔特最天真纯洁的愿望，但是他无知而冒失的举动却遭到公寓住户无礼的驱赶，再加上邪教对他幼小心灵的侵蚀，小沃尔特的心里，产生出一股莫名的恨。

由爱生恨，这种力量令人恐惧，成年的沃尔特其实已经记不清小时候的事情，但是他却记得那些名字。人格的极度分裂，产生了两个沃尔特：一个只想找到妈妈的小沃尔特，和一个要向所有曾经阻止他找妈妈的人复仇的沃尔特。

邪不能胜正，这是千古不变的真理。亨利拼尽全力阻止了沃尔特的复仇计划，救出了艾琳，走出了公寓。

沃尔特其实也是受邪教的引诱，而他最终的目的，只是想回到他母亲那温暖的怀抱里，他有错吗？

噩梦依然还在继续……

简要评价

《寂静岭》这个系列的风格在一代开创、在二代升华、在三代完美，游戏不但充分结合了动作性恐怖游戏和心理性恐怖游戏的精华所在，而且还在人文高度上进行了提炼，这样的游戏，是值得写进史册的。

这不是一个让你在通关后能感到轻松愉快的游戏，相反，通关的次数越多，压抑和疑惑就越来越重，甚至不少玩家在玩到一半的时候就已经无法继续下去了。想玩不敢玩，这是这个系列的最简单最真实的写照。

可惜，前三代作品奠定下来的基调和基础，在四代中差点被推翻得一干二净！

动作要素的大幅提升，文字迷题的大幅削弱，让这个曾经经典的系列几乎要走上末路。

所有让你感到恐怖的地方全部停留在表象上，那些遮挡你前方的迷雾也不再干扰你的视线，那些令人意犹未尽的文字迷题也无影无踪，而我们的主人公也摇身一变成为怪物杀手，一路通关血雨腥风，人挡杀人，佛挡杀佛……



这不是《寂静岭》。如果不是剧情和前代有所联系的话。

革新的勇气值得敬佩，革新的效果不敢苟同。

幸好希望还在，让我们对下一代依然可以期待，但愿这个希望不是亨利的那个希望。

生化危机 代号维罗尼卡 完全版

生化危机 代号维罗尼卡 完全版	Capcom	A·AVG
PS2	BIOHAZARD CODE VERONICA	2001年3月22日	日版
	1人	103KB	6800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上



恐怖　剧情
动作　音效
画面　综合

剧情简介

1998年10月1日，为了杜绝T病毒、丧尸等所有后患，得到了G病毒样本的美国政府对浣熊市进行了核弹攻击。浣熊市从美国地图上消失，而死亡人数超过10万。

人类是一种善于遗忘的生物，尤其是在事不关己之时更是如此。仅仅过了半个月，最后一条对于浣熊市事件的猜测也从小报上撤了下来，而各大媒体在受到政府警告后更是对此事讳莫如深。一座城镇的消失，10万条无辜生命的惨死就像从未发生过一样渐渐淡漠在人们的回忆中。但对于曾亲身经历过那起事件的人们来说，那却是他们生命中永远无法抹去的痕迹……

12月22日，在潜入安布雷拉巴黎研究所失败后，克莱尔被安布雷拉逮捕，并被移送到了南太平洋的洛克福德岛刑务所。但所有人都意料不到的是，为了夺取T-Veronica病毒，神秘组织H·C·F也在此刻对洛克福德岛进行了袭击，而在轰炸过程中，病毒的泄漏使得该地也发生了BIOHAZARD事件。

在脱离了监牢后，克莱尔与同样被关押于此的青年斯蒂夫开始了逃亡的征途。

地点从洛克福德岛到南极基地，敌人从H·C·F到进化为终极生物的女王蚁阿蕾茜娅，无数的艰难险阻出现在了克莱尔、斯蒂夫，以及为了寻找妹妹而前来的克里斯面前，而最终等待着他们的，又将是什么呢?

简要评价

虽然现如今的我们几乎早已不将"《生化危机》系列"当作恐怖游戏来看待，但是……怎么说也还是在此提一下吧。

作为非PS系主机的第一款《生化危机》，《维罗尼卡》比起PS的《生化危机3》更有资格被称为系列的第三代。不过，在DC上推出本作则是CAPCOM的最大失误之一，"《生化危机》系列"的没落也正由此开始。在PS2和DC上推出的所谓《完全版》，实际上只不过是对部分细节进行了细微的调整，以及在结尾处新增了一段剧情而已。由于玩家对系列早已驾轻就熟，所以丧尸以及一些之前曾出现过多次的桥段的恐怖度几乎可以无视，但本作的剧情之佳在系列中却堪称数一数二，诸如阿尔弗雷德与阿蕾克茜娅的形象塑造；斯蒂夫的悲惨遭遇以及克里斯和威斯克在冰原上的一战等等都是无法令人忘怀的部分。不过，《维罗尼卡》的难度相对其他几作来说要略高一些，很容易让初接触"《生化危机》系列"的朋友难以进行下去，而那几处稍有失误便会立即死亡的地方也令人比较心烦。不过，即使如此，本作依然是PS2上不可不玩的恐怖游戏之一。



生化危机 逃出生天	Capcom	AVG
PS2	BIOHAZARD OUTBREAK	2003年12月11日	日版
	1～4人	232KB	6800日元
	对应PS2专用网络套件		推荐玩家年龄：15岁以上

生化危机 逃出生天 FILE2	Capcom	AVG
PS2	BIOHAZARD OUTBREAK FILE2	2004年9月9日	日版
	1～4人	348KB	6800日元
	对应PS2专用网络套件		推荐玩家年龄：15岁以上

生化危机 逃出生天 FILE1·2

恐怖　剧情
动作　音效
画面　综合

剧情简介

1998年，9月
美国中西部一个名为浣熊市的小镇
在史上从未有过的突发生物灾难侵袭下
街道在瞬间变为了地狱
每一刻身体都在被病毒侵食着
每一条道路上都遍布着行进的死者
恐怖与绝望充斥在街道的每一个角落
不过，没有放弃希望的人依然存在
"一定要活着离开这里。"
抱着那种决意，他们昂起头坚定地迎接试炼
这就是从未被公开的真实的一面
数种命运交织混杂的市民们的大逃亡就此上演……





简要评价



作为CAPCOM的一种尝试，《生化危机》的网络化取得了不俗的成绩。玩家可以选择八名能力各异的角色来进行游戏，由于属于网络游戏的缘故，为了令玩家能够长期游玩，使用角色不同的话，游戏会在某些部分，诸如路线、道具、情节等都会产生相应的变化。另外，本作的移动方式改为了《MGS》型，而且所有行动都是实时进行的，如果玩家还是照着老习惯来进行游戏的话，在最初游玩的一段时间内肯定会觉得不太适应，但可以使用暴力方法开门及被咬后会变成丧尸的设定令老玩家有种耳目一新的感觉。虽然游戏只有几关，但丰富的收集要素却令单机模式也充满了乐趣，不过，本作的交流系统略微有些逊色，在无法聊天的情况下，玩家只能通过几种指令与同伴沟通，而道具只能交换无法抛弃的设定也让人觉得很不爽。但从总体上而言，本作依然可以称得上是"《生化危机》"系列的一次革命，而不俗的销量也验证了本作的成功，若非如此，Capcom也不会动推出续作的念头了。

不过，2004年的《逃出生天 FILE 2》就给人一种Capcom诚意不够的感觉了，引擎沿用前作，而系统的变更也不算太大，连那恐怖的读盘时间也是一样没变。不过系统的部分调整还是能明显地看出Capcom对本作下了一番功夫，也令这一系列逐渐趋于完善。总体而言，本作的可玩性依然是非常高的，而那丰富的收集要素更是可以令人多次进行游戏而乐此不疲。不过，Capcom面对的问题就是，现在"《逃出生天》系列"需要的已经不是"变更"了，而是——"革命"。与普通的TV游戏不同，作为一款网络游戏，如果不能给玩家带来新奇感的话，那他便会完全丧失存在的意义。很遗憾，《逃出生天 FILE 2》在这一点上失败了，如果Capcom不能在下一作中解决这一问题的话，那这一系列大概也就走到尽头了……

零 ZERO

零 ZERO	Tecmo	AVG
PS2 零 ZERO	2001年12月13日	日版
1人	1328KB	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

恐怖 剧情 动作 音效 画面 综合

剧情简介



为了寻找在调查取材过程中失踪的自己的恩人——作家高峰准星先生，青年雏咲真冬来到了高峰最终来到的地点，传说中的鬼屋冰室宅。但是，在那之后，真冬也神秘地失去了音讯。

几天后，一位少女也来到了冰室宅这个人们口中的禁忌之地。少女的名字是雏咲真红，也就是真冬的妹妹，而她的目的便是想在这里找到失踪的哥哥。

真冬与真红兄妹两人从小便有着强烈的第六感，能够看到一些常人无法看见的诡异的东西，这似乎也是由于血缘的关系，因为母亲遗留给他们的遗产之一，便是能够封印恶灵的射影机。在冰室宅内，真红发现了本应由哥哥带在身上的射影机，但却怎么也无法找到哥哥的身影，而在此时，危机与恐惧也将她团团笼罩了起来。

因为她所要面对的，是无数徘徊在这间大屋中的恐怖冤魂。

随着一步步的探索，深红也渐渐通过各种文件明白了之前在这所大屋中所发生的事情。前世、今生、绳之仪式、作为祭品的巫女，以及那段被残忍地扼杀的恋情……

"以御神镜封印黄泉之门，结束迄今为止发生的这一切悲剧吧。"

抱着这样的想法，深红来到了那个被诅咒的场所，而在那里等待着她的，则是一个悲伤的女子怨灵……

简要评价

为何游戏会以"零"作为标题？

零，等于灵，等于不存在的事物，同时……

它也暗指着一切都无济于事，一切都将回归于零的宿命……



由于国内媒体报道力度不足的缘故，国内有许多玩家是在游戏发售后才知道由Tecmo推出的这款恐怖游戏的存在的。但令许多人都意料不到的是，这款游戏却籍由自己的独特魅力赢得了业界和玩家双方的一致好评。独创的"射影"战斗系统在开始时也许会令少数玩家感到有些不适应，但一旦上手你便会发现它的魅力之所在，而到现如今，它更是已经成为了这一系列的代名词。身为"和风型"恐怖游戏的《零》追求的是一种心理上的恐怖，而玩家要与之战斗的对象也并非僵尸怪物，而是类似于《午夜凶铃》、《咒怨》等日式恐怖片中的"鬼"。飘缈不定、神出鬼没，你永远不知道他们在哪里，又会在何时出现。可以看出，制作人菊地启介必定也是日式恐怖片的FAN，若非如此，我们很难想像《零》的恐怖气氛为何会营造得如此完美。不过，对于初上手的玩家来说，本作的难度要稍高一点，尤其是恶灵的攻击力更是强大，在游戏中玩家时常会有"药物完全不够"的感觉，这就需要玩家能够灵活利用游戏中的各种特殊能力了。



零 红蝶

零 红蝶	TECMO	AVG
PS2 零 红い蝶	2003年11月27日	日版
1人	250KB	6800日元
只对应DS2手柄		推荐玩家年龄：15岁以上

恐怖 剧情 动作 音效 画面 综合

剧情简介

传说中，在森林里有一个在祭典之日中消失的村庄，这个被称为皆神村的小村子曾经发生过一次大屠杀，而在村民们死绝时，村庄也自地图上消失无踪了。不过，据说长年来迷失在山林中的人都会被引诱到这个村子来……



在暑假中，双胞胎姐妹天仓茧以及天仓零来到了这个她们幼年时曾一起游玩过的森林，想要在这里即将被修建为水坝而消失之前留下最后的回忆。但是，姐姐茧却仿佛被某种东西附身了一样，在一只红蝶的吸引下向着森林深处走去。零急忙追了上去，但最后两人抵达的，竟然就是那个传说中的村庄……

那里没有任何生命的气息，有的只是四处徘徊的恶灵，以及残留在空间中的怨念。而在那个永无休止的祭典之夜，双胞胎将会被当作仪式的祭品……

"双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。而当双子合而为一时，便会产生出强大的力量。被选中的巫女将会化为红蝶直飞于天，呼唤光明，镇住黄泉之门，而另一位巫女则将成为守护神守护村庄……"

姐妹之间的羁绊、突然消失的村庄、神秘的仪式、徘徊在整个村庄中的恶灵，以及，那在夜空中闪耀着淡淡光芒的红色蝴蝶。

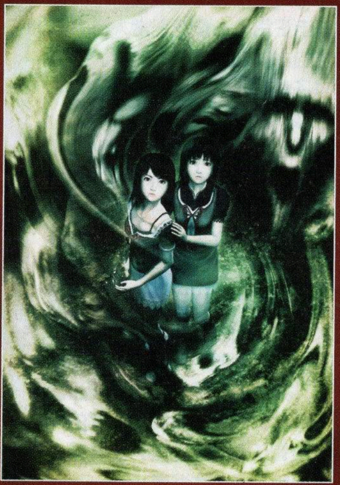
"约定好了哦，我们……永远都会在一起的……"

这是姐妹两人从小时候起便许下的誓言，但是，她们最后又是否能够遵守这个约定呢……

简要评价



比起前作来，《红蝶》恐怖气氛的营造要显得稍弱一些，这主要是因为玩家在玩过《零 ZERO》之后，对某些桥段已经有了一定的心理准备。但即使如此，在游戏中玩家们还是会遭遇多次令肾上腺素激增的场面。由阴暗诡异的冰室邸，变为了被黑暗笼罩的皆神村；由寻找哥哥的雏咲深红，变为了被某种事物吸引而来的孪生姐妹茧和零。不变的，依然是那缠绕在心头的恐怖以及那在空气中缥缈不定狰狞狂笑的恶灵。Tecmo对本作的宣传可谓不遗余力，几段高素质的预告片更是极大地调动了玩家的胃口，而客观来讲，《红蝶》的素质之高也远远超过了前作，无论从画面、剧情还是可玩性来说都是如此，尤其是精彩而凄美的剧情部分更是令所有玩过该游戏的人都不禁为之心动，直到如今，相信大部分朋友依然无法忘记"红蝶"这个结局当年带给人们的冲击。至于《零》系列的另一大特色——战斗，制作小组在前作大受好评的射影系统上又进行了相当程度的改良，一改《ZERO》的蓄力攻击，而改为追求瞬间攻击的"一闪"感觉，事实证明，这一改变令《红蝶》的战斗变得更为紧张刺激，也令本作的游戏性得以大大增加。



九怨

九怨	Fromsoftware	AVG
PS2 九怨	2004年4月1日	日版
1～2人	111KB	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上



恐怖　音效
动作　剧情
画面　综合

剧情简介

日本平安年间，京都。

在藤原大臣的府邸中，发生了一连串怪事：府邸内终日被阴气笼罩，仆佣纷纷变成僵尸，来自幽界的魔物四处横行，诡异莫名的童谣，阴森邪恶的仪式……而且，就连前去一探究竟的大阴阳师芦屋道满也无端失踪，更将一切蒙上了一层阴影。

为了寻回父亲，道满的女儿浮月带着姐姐暮叶一起来到了府邸，不久，她又与父亲的弟子之一咲耶不期而遇。浮月与咲耶沿着各自的线索分头展开了调查，然而，随着探索的逐渐深入，她们发现自己被卷入了一场前所未有的阴谋之中，但却已经无法自拔，只能硬着头皮如履薄冰般地一步一步走下去……

另一方面，发生在府邸里的诡异事件，也引起了日本第一阴阳术师——安倍晴明的注意，他的行动计划亦悄悄开始展开……

简要评价

一提到《九怨》，许多人都会习惯性地将其与《零 红蝶》联系起来，经过比较后得出种种结论：恐怖气氛不够浓郁、人物形象不够细致、战斗系统不够爽快……个人认为这种参照其实大可不必，因为它们虽然同为日式恐怖游戏，但在对“恐怖”的诠释与理解上却有着截然不同的差别。如果说《零 红蝶》是一樽浓郁的烈酒，能使你全身的血液奔涌沸腾，那么《九怨》则是一杯淡淡的清茶，初饮时不觉异样，但唇齿间的淡淡留香却教人许久难忘。

其实，《九怨》精彩绝伦的剧情才是值得推崇的重点，那从始至终穿插其中的心理暗示更是几乎让人透不过气来。在不知不觉间，主角便已由浮月变为了暮叶，这个变化并不明显，但却是逐渐改变的、不可抗拒的。“饵食”与“变异”这两个关键词一直充斥在这个恐怖的世界里，你不会找到任何一个安全的避风港。游戏的剧情异常曲折离奇，甚至可以说是晦涩难懂。这并不仅是剧本主线模糊的原因，还有就是里面许多角色的用词都是语义晦涩的日本古语——相当于我们的文言文。若是有人能不借助任何翻译工具而独立看懂全部剧情的话，那么简直可以堪称是神了……



死魂曲	SCE	AVG
PS2 siren	2003年11月6日	日版
1人	77KB	5800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

死魂曲

恐怖　音效
动作　剧情
画面　综合

剧情简介

三面环山一面临海，隐藏在深山里的小村“羽生蛇村”。这里地势封闭，人口稀少，处于与外界绝少交流的封闭状态。

某日午夜零时，随着海上传来的汽笛般的怪声，海水变成了血红色。村中的大部分居民饮下了血水，变成了貌如丧尸的“尸人”。尸人保有生前的思考能力并获得不死的身体。在尸人眼里，正常的人反而成了异类。尸人会攻击正常人，迫使正常人喝下血色的水以增加自己的同伴。整个村子就这样迅速地成为了尸人的乐园，常人的地狱。

游戏在这样的一个严酷的环境下展开，以逃生而不是战斗为主题，描写还未变为尸人的最后一群人。这群人里有爱好探险的外地学生，有返回老家探亲的乡人，有为制作电视节目而来的演员，有乡村教堂牧师，有土生土长的当地百姓……十几个不同的人，共同的特征都是没有受过任何军事训练，面对突如其来的异变没有任何心理准备，生存这个主题因此异常地沉重。

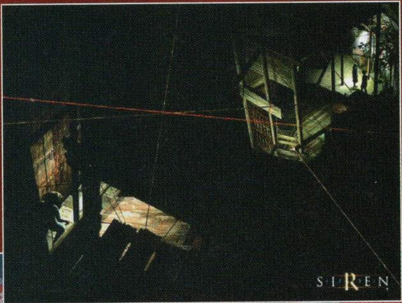
简要评价

乍看起来，《死魂曲》依然是在一个封闭的环境内和成群的丧尸兜圈子。然而气氛的不同可以令作品给人的感受完全改变。《死魂曲》是和式的恐怖，但又不同于《零》这类以幽灵、鬼魂等超自然现象为主的恐怖题材。

本作中可操纵的角色共有十来个，全都是看不出任何英雄素质的凡人。由于操作角色不断地更替，从多视角地来表现同一个事件，因此会有部分角色面对尸人完全没有任何抵抗能力，被发现惟有逃跑一途。随着剧情的进展，大部分角色最终会被压力击垮，变成了尸人。操作幸存的角色时，会有机会看到先前自己操作过的人物变为尸人袭来，进一步加深玩家的心理压力，在剧中人和玩家压力共同到达临界点的时候迎来末路。《死魂曲》的恐怖手法就是如此，不是制造惊骇，而是通过剧情进展，逐步地加深心理上的压力。

所谓“幻视”，是通过与尸人的头脑连接，从尸人的视点来把握尸人位置的系统。一反从来的恐怖游戏极力隐藏敌人位置的做法，在本作里，把握敌人的位置是最重要的生存手段。幻视也进一步带来紧张感。在幻视的期间自己操作的人物等于完全无防备状态，只顾查看尸人的位置，别的尸人却已经靠近的事时有发生。

但是，本作的最大缺点就是——实在太难了。角色的弱小导致游戏里过于容易死亡，在很多场合下，即使参照攻略，多数玩家也需要反复演练多次才能成功。反复演练的过程就是不断死亡、再挑战的过程。由于这个缘故，害怕角色死亡的恐惧感反而逐步减轻并导致麻木了。“随时可能会死”一旦变成了“随时都在死”，以死亡做威胁制造的恐怖感自然就荡然无存了。这是恐怖游戏共同面临的矛盾，《死魂曲》里对于这个平衡把握得并不成功。也因为这个缺点导致了游戏上手困难，没有耐心的玩家自然很难玩下去并欣赏本作表现生存之沉重的出色剧本的。



钟楼3

恐怖　音效
动作　剧情
画面　综合

剧情简介

名叫阿里莎的14岁少女某日在学校接到母亲的来信，告知不久就是她的15岁生日，要她在生日到来前的日子里躲藏起来。感觉到不同寻常的阿里莎从学校赶回家中，诺大的家中已经空无一人，整栋建筑笼罩在诡异的气氛中。

在门厅阿里莎遇到一个身穿黑衣的中年绅士。

“请问，你有看到我妈妈吗？”

中年绅士慢慢竖起手指：“你的母亲已经走了，是昨天早晨走的。”他继续补充说，“也许再也不会回来了。”

绅士大笑着离去。在阔别数年的自家大屋里阿里莎开始了冒险……

在隐藏的房间里找到母亲留下的信和圣水瓶以后，阿里莎穿过一个小门，竟然越过时空来到了二战时期的伦敦。在这里目睹了使用大槌的怪人杀害小女孩的行凶现场。阿里莎一边逃避怪人的追杀，一边收集“灵木之矢”（也就是除魔的道具），最后终于用灵木之矢消灭了怪人，告慰了被害的女孩和女孩父亲的冤魂。

完成这一次事情以后，又会被传送到别的时代，每个时代都有一个已经不是人类的魔物需要消灭。而最后在钟楼等待着阿里莎的，则是一个令她意料不到的对手……

恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣

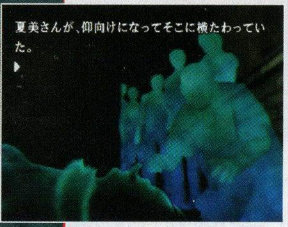
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣		Chunsoft	AVG
PS2	かまいたちの夜2 监狱岛のわらべ歌	2002年7月18日	日版
	1～2人	300KB	6800日元
	无对应周边		

恐怖 音效
动作 剧情
画面 综合

剧情简介

一日，主人公透忽然收到来自游戏《恐怖惊魂夜》的原作者我孙子武丸的一封邀请函。

“非常感激您能在游戏软件《恐怖惊魂夜》中出演，由于软件销量良好，我用此收入在一座名为“三日月岛”的孤岛上购买了一所别墅——三日月馆。那里风景优美、阳光明媚，是一个十分适合享受海水浴、钓鱼、潜水等的好地方。为了答谢诸位在《恐怖惊魂夜》中的出演，特招待您于八月十五到十六日两天一夜的观光旅游，请务必光临。——八月吉日 三日月馆当主 我孙子武丸。”



这封邀请函也使透忽然想起了同样参加了游戏演出的准恋人真理。于是透打电话邀请真理一起去游玩，并想借此机会确定二人的正式恋人关系。但在前往“三日月岛”的船上，船长对“三日月岛”的由来介绍使二人心中倍感沉重。“我们这些本地人都叫那个三日月型的小岛为“监狱岛”。早江户时期，那岛上曾有过一个叫做“底虫村”的小村庄，后来废弃了就变为一座无人岛。在明治时期本地从事纺织业的很有财势的岸猿家族在这座岛上建了一座私家监狱，来关押反抗他们的劳工，被关进那里的人几乎没有活着出来的。后来，岸猿家族没落了，工厂被大火烧光、市场投机失败、亲信的管家携款私逃、最后的当家岸猿伊右卫门也在“监狱岛”上投海自尽，人们都说这是那些死去工人们的诅咒。”

并且，等待他们的是更加恶劣的环境，每50年一次的狂风之夜——镰鼬之夜。而被困“监狱”中的被邀请来的客人又被卷入更恐怖的杀人案中……

简要评价

本作是在SFC、PS两平台共销售了125万张的人气AVG游戏《恐怖惊魂夜》(直译：镰鼬之夜)的续篇，在沉寂了8年之后CHUNSOFT在玩家的千呼万唤中推出了这款《恐怖惊魂夜2》。

本作延用了前作音乐小说的形式，利用PS2更为强大的机能，加入了各种CG动画、真实照片以及3D的人物表现形式，使临场感、恐怖程度大大增加，可以说是同类型游戏之最。

而更加令人称道的是《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》的故事并不仅仅是上面介绍的“童谣篇”一个，还有包括“阴阳篇”“底虫村篇”“残杀篇”“洞窟冒险篇”等11个故事。其结局多的更是令人发指——13“完”、92“终”共105个结局。而这些故事的类型各异，侦破推理、恐怖冒险、荒诞搞笑，就连AVG玩家最喜欢的解谜游戏也都被囊括在内，可以看出每个故事都凝聚着制作人和剧作者的心血，连Chunsoft的社长中村光一也在游戏中客串了一把，而其方式更是匪夷所思。

由于语言的限制，《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》在国内受到了冷落，不过在此笔者还是向喜欢推理、恐怖、解谜的玩家强烈推荐这款经典游戏。

钟楼3		Capcom	AVG
PS2	CLOCK TOWER 3	2002年12月12日	日版
	1人	94KB	6800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

简要评价

可以看出，Capcom力求突破前两作的格局尝试新的感觉。然而综合来说，这一作在破弃了前2作传统的同时，并没有能够拿出足够令人满意的新东西，也因此导致最后大部分老玩家不接受，新玩家也褒贬不一。

进步的方面还是显而易见的。借助Capcom的3D技术，游戏画面提升了一个档次，全动作捕捉的人物表演和表情表现也很逼真。画面和音乐、音效在同年的PS2游戏里算上乘之作。然而终究问题还是问题，而且是系统和气氛两方面。

系统上，算是很平易近人的难度，很难GAME OVER。踢到瓶瓶罐罐会引来敌人这点创意不错。但除去固定剧情外，敌人定时也会出现这点实在很失败。一方面频繁地接触造成恐惧感的麻木，顺便磨练了玩家的逃跑技术。另一方面，游戏的流程实质上就是一边逃避敌人的追杀一边解谜。追逐游戏玩多了，恐惧没了，剩下的就只有烦躁了。

前两作《钟楼》的气氛是静的，是在现实的环境里出现神秘的杀人者——一言不发的剪刀手是钟楼的代表。而《钟楼3》则是动的，从头到尾，阿里莎和追踪者就在激烈的动作中周旋。要命的是动作表演都过分夸张，反而给人以舞台剧的感觉，双方都是演员在卖力演出，但恐怖AVG所需要的凝重和紧张的空气荡然无存。

恐怖游戏最重要的，也是最难的莫过于气氛的维持。这点上《钟楼3》不仅不能令人满意，甚至可以说是自己刻意破坏了气氛——特别是每次打倒BOSS，被害者的亡魂微笑着升天，女主角喜笑颜开地挥手告别时候。这种皆大欢喜的气氛实在是让人哭笑不得。

也许，钟楼3最大的失误是游戏类型不该定为“恐怖类AVG”，而应该定位为捉迷藏游戏。那样的话也许玩家反而会抱着游戏的心情，换一种目光来看待吧。



狂城丽影		Capcom	A·AVG
PS2	デメント	2005年4月21日	日版
	1人	197KB	6800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：18岁以上

狂城丽影

恐怖 音效
动作 剧情
画面 综合

剧情简介

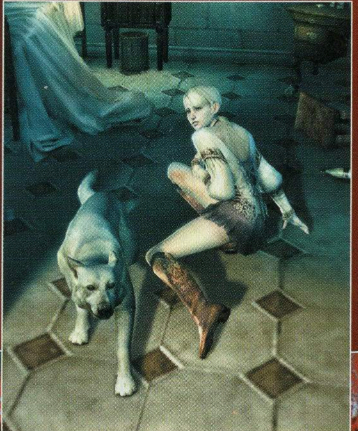
16世纪，炼金术士洛伦佐在研究中偶然发现了生命的基本元素Azoth。在将它转化为力量后，拥有者便可得到永生。400年来，他一直通过将自己的精神依附在下一代身上的方式令生命和Azoth得到延续。而到了二十世纪，他以自己为蓝本克隆出了一对双胞胎，也就是游戏主角菲奥娜的父亲雨果以及一个名叫里卡尔多的男子，两人共同享有Azoth。但长大之后，雨果因为爱上了菲奥娜的母亲爱拉而逃出了城堡，并生下了菲奥娜。18年后，里卡尔多从洛伦佐手中夺取了城堡的控制权，并利用车祸的机会杀死了菲奥娜的父母，企图得到兄弟身上的Azoth，但此时他却发现，雨果的Azoth早已继承到了菲奥娜体内。

当菲奥娜醒来时，发现自己已经身陷一间阴暗潮湿的地下室的牢笼中，这里是哪里？究竟发生了什么？名为菲奥娜的少女拼命思索着，可她能回忆起来的，却只有不久前自己与父母在黑夜中遭遇车祸的景象。在这充满了阴森与恐怖的未知环境中，无助的菲欧娜只能孤独地向前走去，而谁也不知道，在前方等待着她的究竟是什么……

简要评价

如果您是一位恐怖AVG的忠实玩家，在玩过本作之后或许会有些失望吧。论恐怖不及同是逃亡型的《钟楼》，论动作与《生化危机》又差之甚远，论剧情的深奥与精彩程度更是与《寂静岭》无法抗衡。那么，这个游戏真的不值一玩吗？答案当然是否定的，《狂城丽影》的最大亮点就是在人与犬的互动上，整款游戏无论是攻击还是解谜等都是要通过对猎犬修伊的命令来完成，虽然多了一位忠实的伙伴随行，但恐怖的效果不仅没有被削弱，而且使当猎犬不在身边时的无助感和孤独感大大的增加了。

游戏中的多结局不仅提高了耐玩性，也使玩家能从多个角度来理解晦涩的剧情和深奥的世界观。而女主人公和猎犬的隐藏服装的设计充分体现了制作人员的恶趣味和搞笑水平。通过《狂城丽影》可以看出Capcom在求变，游戏制作者们也在尝试从另一个角度来诠释恐怖游戏。值得一提的是，本作经过预渲染后的即时演算画面做得非常漂亮，但CG的水准却令人大失所望，尤其是在人物脸部的刻画上更是如此，CG还不如即时演算好看，这点倒是颇值得Capcom好好总结一下。



DRAGON QUEST VIII

ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君

文 周行文



引言

遥远的往昔
暗黑之神以其魔力在人间纵情肆虐
在暗云密布人心惶惶之际
七位贤者与神鸟携起手来
将暗黑神拉普森之灵魂封印于魔杖之中
其后，七贤者的子嗣遍布世界
而繁荣与和平也再度重返人间
一直到某一天
如同小丑般的身影出现在托罗登王城
封印之间的魔杖重新现于世间
刹那间，恐怖的诅咒自此开始
一个青年的命运也因此而开始了巨变
天空、海洋、大地、被诅咒的公主
青年的旅途开始了
而在前方等待着他的
是无人可知的明天……

第一章

傍晚的森林很安静，一路上都没见什么过往的行人。艾特一行人在路边休息的时候，一只可爱的小老鼠偷偷钻进了他的衣袋。艾特低头看着小老鼠笑了笑，这小家伙似乎比他们一行人更谨慎。

“大哥，您看是不是该进村儿了？”和某著名剑子手一样脸上有道十字疤但跟美型一点关系都没有的矮壮汉洋格斯扯着他那破锣一样的喉咙喊道，“天不算早了，我们现在进村还能喝一杯。”

艾特从石头上站起来，低头又看了一眼小老鼠托普，正打算说话，洋格斯又继续嚷嚷道：“还有，您看我身边这位奇怪的大叔……呃，您觉得咱们真该安排他进村么……”

“谁是奇怪的大叔？”站在洋格斯身边一个貌似洋葱头的矮个子生物跳了起来，“老子可是托罗登国的一把手托罗蒂陛下，比你这穷山贼高贵不知道哪里去了！你也好意思说我是奇怪的大叔？瞧你那身便宜行头……”

“……话虽然这么说，可你这外观打扮都很没有说服力啊……”洋格斯挖了挖鼻孔，目光紧紧盯住绿色的国王托罗蒂。

托罗蒂不甘示弱，也以锐利的目光迎上去，两人的目光在空气中爆发出一阵几乎肉眼可见的火花。艾特看见这又一次重复的针锋相对场景，不禁大感头疼。自从旅行开始以来，好似这两个人从来没安稳过。

还真是充满艰辛的解除诅咒之旅啊……

艾特还在哀叹自己的命运多舛，洋格斯的破锣嗓又一次扯了起来：“大哥，有敌情！”

艾特扭头看过来，发现一群史莱姆正欢快地奔向他们。在这种时候，所谓爱与和平的种族间交流是完全不可能的，艾特想都没想，拔剑动手。

洋格斯虽然嗓门差了点，也喜欢挖鼻孔，手上功夫却一点也不差。在他的大力协助下，艾特很容易地把这群史莱姆打成了没有意识的液体。

“真不是太平盛世。”洋格斯挖着鼻孔感慨，“咱们还是早点进城吧。”

完全没动手能力只在一边看热闹的托罗蒂国王关注的热点却不一样，他扭头四处看：“公主呢？咱家那漂亮无比聪明无双可爱到飞起的公主呢？”

好像听见了他的话一样，旁边一头美丽的白马缓步走了过来。托罗蒂看见白马，顿时眉飞色舞：“噢噢，公主没事……太好了太好了……”

洋格斯在旁边撇撇嘴：“马公主……”

没等老头对他怒目而视，十字疤脸已经开始顾左右而言他：“时候不早了，老大您看咱们是不是……”

艾特知道，让洋格斯和托罗蒂不吵架的最好办法



就是给他们找点事做，当下点点头。几个人顺着千百年来无数人踩出来的小路，在夕阳余晖下向前前进。此时的阳光掠过大地森林海洋，飞鸟在空中翩翩盘旋，放眼望去，整个世界都在一个充满了暖洋洋色彩的画框里。艾特凝视远方，他不知道自己的路还有多远，甚至不知道自己该走怎样的路。

只是他知道，路，总是要走下去的。

在夜幕彻底降临之前，艾特一行人来到了特拉佩塔镇。这座小镇被一条河环绕，有不少露天摊位。艾特他们出现在镇子上引起了不少人的侧目，毕竟这样怪的几个人在宁静的傍晚出现还是有一点奇怪的。

艾特倒是习惯了别人奇怪的目光，一看到正在用心疼的目光注视着白马的那头绿色矮冬瓜国王，他就忍不住想叹气。托罗蒂国王和他的宝贝公主被诅咒也有一段时间了，从离开王城到现在，也算经历了一些事。然而这个国王就是改不了很多恶心的举止，大概也是因为老同志都有那么一些顽固吧？不过他对米缇娅公主的爱护倒是很让人感动，作为一位父亲，他值得受到艾特和洋格斯的尊重。

根据托罗蒂王所说，在特拉佩塔镇住着一强人，此人系当初施下诅咒的小丑多尔马格斯的师傅莱拉斯，如果能找到这个人，估计能找到解除诅咒或者克制多尔玛格斯的方法。想米缇娅公主曾是王国第一美人，如今却只能忽闪忽闪眨着一双大大的马眼无辜四望，这老国王能不心痛么？

当然，托罗蒂对自己现在这副绿色皮肤洋葱头一样的外貌也很不满意，瞧他那顾影自怜的样就知道了。

由于托罗蒂这个样子实在不好见人，三人商议了一下，洋格斯和艾特两人进镇子打听莱拉斯的下落，托罗蒂在镇口等着他们。

艾特和洋格斯按照“大陆冒险者准则第一条”——“公共场合必有人发牢骚”，首先来到了酒吧。

果不其然，在酒吧里一位看起来很似神棍的大叔在一边打酒嗝一边抱怨：“切，那混蛋莱拉斯不听我劝告，活该他呀……自称老不死又怎样？还不是被一把火烧得渣都不剩……我告诉你们……呃……神秘主



◆艾特

义也有神秘主义的好处，占卜这种东西你们还是要相信的呀……”

“啊？莱拉斯？”艾特和洋格斯对望一眼，心里充满了不好的预感。

“哎？小伙子你们是外地人吧？”那位自称是罗伊什么什么的占卜师摇头晃脑地盯着艾特看了半天，“看样子你，你……你……”

“你”字后面的话没接完，外面有人开始大声嚷嚷：“哎，城里出现怪物了，大家快跑呀……”

“是啊，又矮又绿，还有触手……”

“……”

艾特脑子里立刻浮现出某个同伴的形象，他和洋格斯冲出酒吧，看见广场上一群人在朝托罗蒂王扔石头和西红柿，“怪物滚出去”和“走开，魔鬼”的叫声此起彼伏。

艾特和洋格斯正打算制止众人，一个白色的身影忽然挡在了托罗蒂的前面。高贵的白马用坚定的目光望着不明就里的人群，这一刻艾特忽然明白了为何老头子这么疼爱自己的女儿。因为，这个世界上有一种羁绊叫亲情。

在村民的叫骂声中，一行人灰溜溜出了城。圆月当空，这心灰意冷的几个人却没有什么心情欣赏风景。一路上他们已经慢慢习惯了被歧视的感觉，有时候想想，所谓成功自然就是无数苦难之后的那一点甘美。

托罗蒂和洋格斯一起抱怨着村民的无知，估计也只有这个时候俩人的意见才能一致。艾特在旁边看着两人的愤愤不平，说起莱拉斯死亡的消息。

听说莱拉斯已经挂了，老头儿托罗蒂一阵不可抑制的悲伤。不过这悲伤过去得忒快了点儿，没多久老



头儿就振作了起来：“曾经有位哲人说得好，‘一切都靠我们自己’，眼下我们只能自己动手去找那该死的小丑多尔马格斯。”

艾特瞧了瞧托罗蒂王那坚毅的表情，心说这人心态转换速度倒快，难怪被诅咒之后还能如此坚强乐观地活着。

几个人正打算离开这伤心之地，一位大眼睛水灵灵的少女叫住了他们：“请，请等一下……”

“啊？”三人一起回头。

“我，我是今天你们看到的那个占卜师的女儿……”少女说话有点羞涩，明显的小家碧玉，“我梦见过你们的到来……我希望你们能够帮父亲找回他占卜用的水晶球……”

小姑娘请求众人的表情让托罗蒂王想起了自己的女儿，他捅捅旁边的高个子帅哥：“艾特，你觉得怎么样？”

艾特笑了一下，他能说不行么？拒绝善良的女孩儿可是要遭天谴的……三个人一辆马车匆匆南下，往瀑布洞窟去了。

艾特一行人在瀑布洞窟遇到了一头可笑的人鱼，此鱼号称自己有着强力的诅咒法术，还对着艾特喷了几次口臭。艾特倒是对这口臭没什么感觉，淡淡一笑，挥剑把对方打了个屁滚尿流。最后人鱼不得不告饶：“行了行了……东西你们拿走，头好疼……”

这也能成为战败的借口？

不过人鱼似乎提到了艾特不怕诅咒的特点。它说起某个晚上，在某个王城发生了某些奇怪的事，惟一的幸存者就是艾特。

艾特本人倒是不记得这些事了，三人一行拿着水晶球回到了村庄。

趁半夜村民都不注意他们，艾特和洋格斯偷偷摸进了占卜师的家，这个时候，他们才明白为什么占卜师不愿意占卜。原来他现在这个可爱伶俐的女儿是多年前一家人被杀害的幸存者，而那家人被杀害的主要原因，正是因为他给恶人占卜了他们的行踪。

占卜师的女儿却比我们所了解的更温柔坚强。

“父亲，这些事我早就知道了。”女孩看着占卜师的眼睛说，“那些都已经过去了，请你用占卜继续帮助有需要的人吧。在这个世界上，善比恶更重要啊……”

亲情……艾特自己在心里琢磨着这个词的重量，他忽然觉得心中充实得很。

翌日，艾特从床上爬起来的时候已经不早了。镇子里有着各种声音和味道在空气里张散，他走下来，看见占卜师正在那里冥想。

“早……”艾特有点不习惯地跟大师打招呼。

“你也早。”占卜师看着艾特，笑了笑，“睡的好？”

“挺好的……”

“那么过来坐，”占卜师朝艾特招手，“我来帮你占卜一下如何？”

艾特老老实实坐在水晶球对面，水晶球发出的异彩让在他脸上留下重重叠影。

水晶球里渐渐浮现出一张马脸，绿皮肤长头发三角眼的小丑多尔马格斯出现在其中。占卜大叔重重地嗯了一声：“这是你们要找的人吧？下了诅咒，杀害莱拉斯的凶手……”

“就是他了。”艾特看到这个人的脸时表情比其他两人略为平静，“多尔马格斯。”

“啥？啥？多尔马格斯？”听见这个关键词，洋格斯一路飞奔从楼上跑下来，“哪儿呢哪儿呢？”

占卜师没理胖子，继续聚精会神盯着水晶球：“他已经南下了，你们要追赶的话，就继续南下吧……”

占卜到这里就被迫中止了，水晶球出现了奇怪的裂痕，好像是之前有人在上面刻了字。联想到人鱼所说的“头疼”，艾特大概明白了……原来人鱼不爽是因为丢水晶球砸到它脑袋了……

既然占卜不能继续，那么留在小镇也没有什么意义，众人跟占卜师一家告别之后，继续他们南下的旅程。

第二章

顺着大路南下，走过被破坏的关卡，艾特一行人来到了利萨斯村。这座村子规模不小，有着高耸漂亮的教堂和清澈的小河。不过在村子前托罗蒂有点犹豫。

“我……我还是不进去了吧……”老头儿这会说得可怜巴巴，“要是再一次被当成怪物就太不值了……你们两个进去吧……”

艾特犹豫了一下，同意了。

然而好像所有村子都要以不友好的态度来面对旅行者一样，艾特和洋格斯进村之后立刻被两个小孩怒目而视：“呔，兀那盗贼的同伙，莫要嚣张！你们便是杀害沙贝鲁特哥哥的人吧？”

虽然艾特身边的这位洋格斯乃是山贼出身，艾特却不知道他还有着杀伤人命的本事和经历。扭头看了洋格斯一眼，艾特迷惑地看着洋格斯：“你以前做过的案子？”



“绝对没有！”洋格斯信誓旦旦保证，“遇见老大你那一次是我‘第一次’做案子……”

“唔……”艾特看着两个头顶锅盖手持木剑的小鬼，“你说他们会不会比史莱姆强一点？”

然而艾特终于是没有机会验证，一位老婆婆出面阻止了两个小鬼：“给我住手。”

拐杖在两个小鬼脑袋上各发出一声响声，老婆婆有点无奈地看着两个孩子：“有时间干这些还不好好读书去？”两个小孩吐了吐舌头，扭头跑掉了。老婆婆有点抱歉地看着艾特和洋格斯：“你们是外地人吧？不好意思……”

洋格斯倒是习惯了被人误会，并不觉得怎么样，只是好奇地问道：“婆婆，他们所说的‘盗贼的伙伴’是什么意思？”

“啊，那是前几天发生的一件事。”老婆婆摇头叹息道，“在我们村子东边有一座高塔，本来只有本村的人才知道怎样开门，但是前几天居然门被打开了。沙贝鲁特大人为了调查是谁做的，去了高塔。几天之后，他的尸体被发现在塔顶女神像旁……”

“村子因此大乱么？”

“差不多，后来沙贝鲁特大人的妹妹杰西卡想去给他报仇，杰西卡小姐的母亲坚决反对，还把杰西卡小姐关在家里，禁止她外出。”



"呃，这就是传说中的豪门恩怨么？"艾特摸着自己的下巴，看洋格斯，"咱们进去看看？"

"没问题。"

俩人在阿鲁贝特家的豪宅里四处乱逛，听到了不少关于这方面的消息。总之长男的去世给这个家族带来了很大的打击，而且他们也亲眼见到了杰西卡跟母亲之间的争吵。

在二楼的一面墙壁边上，艾特发现了一处老鼠洞。这个时候应该是让托普出动了——反正杰西卡的房间被两个小鬼守着，不能进去。

悄悄溜进房间的托普给艾特带来了不好的消息。杰西卡已经不在房间，她留下了一封类似遗书的信，声称自己打算一个人去高塔看看哥哥被害的地方。拿到这封信的艾特意识到问题的严重性，把信给两个小鬼看。

看过信的两个小鬼吓了一跳，他们没想到问题居然如此严重。这个时候说太多也没用，艾特催促两个小鬼陪着他们去了东之塔。

东之塔的大门果然是"只有村民才能知道开启方法"，这样的一扇大门，居然是卷动式的……那干嘛还在门口故意刻上一道缝隙让人以为是能推开的？这些村民恶毒的小心灵啊……

没时间发太多感慨，艾特和洋格斯顺着高塔一路高歌猛进，一直到最顶端。

安详的女神像就矗立在那里，从它背后窗口射进来的点点星光照在艾特等人面前，他们感觉到一股从未有过的安详。

安详是不能当饭吃的，背后一声怒喝："你们终于来了，看招！"艾特回头，看见一个愤怒的少女，还有一只巨大的火球。

艾特也算是有着丰富实战经验的人，一侧身躲开了这一击。少女眼看偷袭未遂，不由得哼哼了一声："盗贼的身手果然敏捷。不过你们跑不掉的……"

少女的魔力好像充盈得如洋格斯的精力一般，她举手投足间已经放出了四五个火球，这些火球不断飞过来，即使是艾特也渐渐变得勉强起来，毕竟她施放魔法的速度太快了。

"住手！"

号称守护着利萨斯村的利萨斯神像忽然开口说了话，这让艾特等人也吃了一惊。难不成今年是神迹泛滥年？艾特看了看神像，发现神像散发出淡淡的光芒，尤其是一双宝石眼睛，更是让人看了就犹如陷入无边的星空和幻想里。

在夜色中，这一幕看起来既诡异又神奇。

"杰西卡，让你的心平静下来……"那个声音又飘飘渺渺地回荡起来，"你还记得我的声音吗？我亲爱的妹妹……"

"哥哥！"少女手一偏，一个巨大的火球擦着艾特他们向旁边的烛台飞过去。艾特看了看那被炸毁的烛台，偷偷抹了把汗，不要招惹魔法师，不要招惹女人，更不要招惹愤怒的女魔法师——果然是铁则。

"杰西卡，我是哥哥。"那个声音继续说道，"我的灵魂尚有一部分保留在女神像上，请你注视着女神像的真实之瞳，让我来告诉你事实的真相。"

杰西卡此时已经完全软弱下来，魔力的枯竭和心头的悲恸夹杂，少女有些软弱地走到女神像面前："哥哥……哥哥……"

艾特和杰西卡一起注视着女神像的双目，他们看到了那一日发生的事……

仿佛一切都发生在眼前一样，众人一起目睹了多尔马格斯杀害杰西卡兄长的一幕。这一幕如此真切，乃至于过了很久大家才回过神来。

"大概就是这样了……"沙贝鲁特的声音在空气中听起来那么遥远，又那么真实，"远道而来的旅行者。我不知道你们为何会来到这里，也不知道为什么神像好像一直在等待你们。我只知道，我应该在这里给你们提示，让你们得以继续前行……那么，诸位，现在我们该分别了……"

尽管杰西卡拼命摇头，试图挽留哥哥的灵魂，但一切都没有用了。大家用肉眼可以看见一个勇者的灵魂正在慢慢飘散。

"永别了，我的妹妹，希望你能坚定向前……人生的路还很长……"

当沙贝鲁特的灵魂消散之后，一切又都归于平静了。艾特看着坐在地上啜泣的少女，冷风在高塔上慢慢吹过，使得众人都觉得心中有那么一点苍凉。这个世界上有这样那样的无奈，分别和聚散，永远没法说得清。

此时，本在塔下等候的托罗蒂王也跑了进来："还是那个多尔马格斯干的好事吗？看来我们必须追上去了，理由又多了一条呢。"

转身看了看还在哭泣的杰西卡，老头儿眼中流露出一点温柔："艾特，让她在这里痛快地哭一会吧。我下去等你们，你们也离开这里吧，一个人在发泄的时候并不希望别人看见……"

艾特点点头，跟着托罗蒂那矮胖的背影打算下楼。

"等等。"正在哭泣的杰西卡忽然回头喊住了艾特，"那个……谢谢你……我，我会回去的，麻烦您转告妈妈……"

艾特点点头，生怕自己多回几次头就忍不住说出不动听的安慰话来，匆匆下了东之塔。

回到利萨斯村，凝望天际，这样一个夜晚，估计谁都睡不着吧？

清晨，艾特看到了正在和母亲争吵的杰西卡。

杰西卡认为母亲对家族的家训看得太重了，她才不管这些东西。引用哥哥留给她的遗言，杰西卡坚信





一个人只要不断前进就能达到自己的目标。努力生活是这样，为哥哥报仇也是这样。

"家族，安逸，富贵……"杰西卡几乎是喊着说道，"如果妈妈喜欢这样的生活，就继续下去吧。我要去给哥哥报仇，这个世界很大，我并不一定非要成为阿鲁贝特家族的成员才能荣耀开心地过一生！"

"再见，母亲。"杰西卡换下自己平时的淑女装，对母亲鞠躬道，"也许有一天我能证明自己是对的，我喜欢的路，我很坚定。"

看杰西卡离开，艾特正打算也离开利萨斯，两个全副武装的小鬼出现在众人面前。

"看见了？"其中一个朝艾特挤眉弄眼，"你看，一个大姑娘出门在外，挺难的……你们啊，能不能帮我们照顾照顾她？我看她好像和我们一样，没什么长途旅行的经验……"

艾特看着杰西卡远去的方向，苦笑着点点头："好。"

"多谢多谢，你们去港口吧，我觉得她现在肯定非常想坐船，尽快离开这一片土地。"

艾特再次点头，一辆马车在晨光中朝海港小镇波尔多林克镇驶去，冒险的旅程，或者才刚刚开始。

第三章

翻过山越过漫长的大道，艾特一行人终于抵达了波尔多林克港。这里很繁华，只是现在大家眼神儿里似乎都有一层莫名其妙的恐惧。港口城市眺望大海本来是挺美好的一事儿，只是洋格斯打听来打听去，都听说船家们心里紧张巴巴地不敢出海，因为海上出现了巨大的怪物。这消息也就是意料之外情理之中的小问题而已，艾特倒没怎么放在心上。几个人随走随打听，在码头大厅看见了正在跟工作人员争吵的杰西卡。

"我说了多少遍了，我要出海！"大小姐叉腰做茶壶状指着面具男的脸说，"别拦着我。"

听说这个港口也是她们家名下的，难怪大小姐如此嚣张……

"不是我不放您出去，"面具男小心翼翼地对杰西卡说，"实在是现在外面太乱了，海面上有魔物横行啊，我们不敢让您冒险……"

"切，小小魔物，我一个人就可以解决。"杰西卡的自信倒是很足。

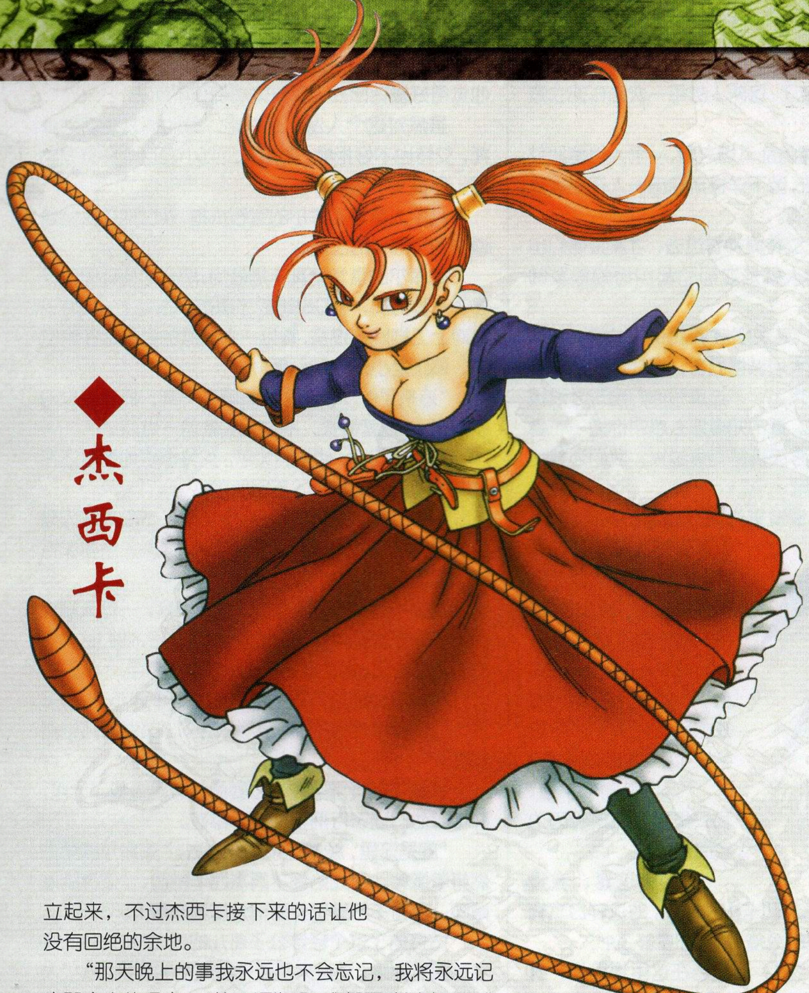
"这，这更不行啊……"面具男更为难了，"您看……要是让阿鲁贝特家的人知道，我们就完了……"

杰西卡怒了："这也不行那也不行，你们想怎么样？"

面具男面对如此刁蛮的小姐，也不知道说什么好。凑巧艾特他们在旁边旁听，杰西卡大小姐的眼睛就盯在艾特身上了："哎，这不是……"

转眼之间，杰西卡嘿嘿嘿地笑起来了："喂，面具男，我不动手就行了吧？给你介绍几个新朋友……"

艾特觉得身上的汗毛都被某种冷冷的东西催得竖



◆杰西卡

立起来，不过杰西卡接下来的话让他没有回绝的余地。

“那天晚上的事我永远也不会忘记，我将永远记住那个人的名字。不管天涯海角，我都要追过去……”杰西卡看着艾特说，“你愿意帮助我吗？”

艾特想起自己之前见识到的种种亲情，心口一热：“当然愿意！”

杰西卡嫣然一笑：“那好，咱们这就动身吧。”

洋格斯在旁边碰了碰艾特：“嘿，老大，我觉得你好像着了她的道了……”

艾特摇摇头，一行人上了船。

扬帆，起锚，除了洋格斯的脸色不太好之外，其他一切都显得如此朝气蓬勃。

艾特扭头看了洋格斯一眼：“你怎么了？”

“没事……”洋格斯脸色有点黄，不过好歹在控制范围之内，“咱们还是看着点魔物吧，老大你不想当鱼点心吧？”

艾特和洋格斯的交谈没能继续下去，船身猛然虎躯一震，水面上浮现出大量泡泡，一只巨可爱的大八爪鱼从水面下冒了出来。

洋格斯挖了挖鼻孔：“就是这玩意？”

艾特仔细确认了一下：“好像是……”

章鱼扯着脖子好一通反派狂笑：“哇哈哈哈，想不到现在还有人胆敢出海……你们都找死么？你们未经许可在本大鱼头上乱窜，不是找死么？来吧，本鱼



成全你们……”

艾特咳了一声：“我们连人鱼都打过了……”

洋格斯提起锤子：“别听他说的天花乱坠，我在这里先表个态，谁敢跟我老大叫板，我、我就跟他死磕到底！”

章鱼就是章鱼，怎么就算触手再多也不过是个触手怪而已。而大家都知道，在大陆上触手越多的东西越下等，所以这一战显然毫无悬念。

“我错了……”章鱼一把鼻涕一把眼泪地对众人哭诉，“其实我家上有老母下有小娃的……啊啊，我说错了，其实我当年也是满和善一鱼，就是某一天忽然看见有一小丑在水面上走，我忽然觉得很不爽，想收拾他，结果让他给收拾了……”

“然后呢？”杰西卡似乎很喜欢审问别人，明显是强势女性。

“然后我就稀里糊涂开始袭击过往船只……”章鱼说得可怜巴巴，那一双大眼居然还能变形，让众人看得叹为观止，“我，我知道错了，送给诸位一点小礼物，你们原谅我吧……”

艾特接过东西一看，居然是个黄金腕轮，看来这章鱼还是很懂时务也很下本钱的嘛，几个人互相对望一下，挥挥手让章鱼这就去了。

章鱼走了，杰西卡的注意力转移到了艾特身上：“嘿，没想到你居然这么厉害。我叫杰西卡，怎么称呼你们？”

“艾特。”话少一向是艾特的特点。

“洋格斯。”山贼也是豪爽的人。

“呃……”杰西卡似乎不太擅长跟人打招呼，说着说着就说起以前的往事来了，“上一次误会你们是盗贼，真的是非常不好意思。多亏了你们才能继续出海，真的非常非常感谢你们……”

艾特摆摆手：“没什么。”

“既然扫平了魔物，我们就都能开始新的旅行了。”杰西卡兴奋地看着远处的大海，“我一定会追到多尔马格斯，给哥哥报仇！”

阳光洒在海面上，泛起波光粼粼，这个世界一如往日一样朝气蓬勃。艾特知道，活着的人要坚强，这是不变的道理。

回到港口，众人把这一群人当成了英雄，以各种欢呼欢迎他们的归来。艾特和洋格斯第一次受到如此礼遇，有点受宠若惊，两人和托罗蒂王摆脱了欢呼的人群之后，发现杰西卡笑着等在路口。

“这是……”艾特有点不明所以。

洋格斯在某些时候聪明得让人受不了：“老大，你还不明白么？”

“啊？”

此时，一脸明媚的少女已经走过来了：“艾特，听说你们也是在追赶多尔马格斯？”

“是，是啊……”

“那咱们就有一个共同的目的了？”少女翩翩一笑，“我们难道不能为了一个共同的目的一起旅行么？”

艾特头上当时就冒了冷汗：“好，好啊……”

“嘻嘻，”少女像小狐狸一样笑了，“那我就跟着你们啦？”

“好，好的……”

就这样，队伍里多了一个魔法强者，有着魔鬼一般的身材……和脾气。

海上漂流的日子漫长而无聊，洋格斯趁闲暇说起了他当初认识艾特的经过。据说是个闻者伤心见者落泪的经历……

原来当年洋格斯也是一有为青年，霸了一处要道立志要当一个强悍且能赚大钱的山贼。只可惜，天下所有的职业都未必是看起来能做就真的能做。洋格斯明显不是这块料。他在路上一站，倒是威风凛凛，就是不太懂得天时地利人和的搭配，愣是在一个不恰当的地方劫持了一个不恰当的人。当时艾特正在跟托罗蒂王经过那条路，洋格斯一杆子跳过去……

情况倒不是很糟糕，这一跳很有气势，洋格斯把桥跳断了，他差点掉到山崖下面。幸亏艾特援手，洋格斯才被慢慢救上来。

从那以后洋格斯就跟随在艾特身后，尊称其为“大哥”，并为其打怪物跑腿问路，极其殷勤。

“这就叫可歌可泣？”杰西卡打了哈欠，扭头走了，“以后想到好玩的事儿再来跟我说……”

……



经过差不多一天的航行，船到了码头。艾特一行人从码头下船，顺着山路一路走到一条大河旁边。在这里，他们看见闪闪发光的雕像和美丽的建筑，这就是传说中的著名修道院麦拉。

只是漂亮的地方未必有友善的人，艾特他们正打算进入修道院的时候被人拦住了。

修道院的骑士们一个比一个牛，艾特在碰了一鼻子灰之后只能离开。圣堂骑士团这种名字一听就不是什么好东西，板着脸说场面话的人大家都不习惯。疲惫的一行人穿过修道院，顺着山坡走上去，终于来到了小镇丹尼斯。

说这里是小镇，真的很小，一个旅馆一个酒吧一个教会……抬头看了看天边绯红色的流云，艾特和伙伴一起进了酒吧。毕竟这个地方老少咸宜，是打架闹事喜逢路人的最佳场所。

酒吧很大，大得有点不象话，有一群人围成一



◆库库尔

团，不用看也知道在聚众赌博。

艾特和洋格斯挤开人群的一面包围，一个银发帅哥看见跟在艾特和洋格斯和后面的杰西卡，眼睛就是一亮。

“这位小姐，”他合拢手上的牌，朝杰西卡微微一笑，“容我败了这几个废柴再跟您谈心好么？”

艾特往桌子上一瞧，哟，局势很乐观嘛。这个银发帅哥的打扮在这个酒吧里如此抢眼，看这一表人才的，想不到居然也好赌。

“娘的，又输了！”

银发帅哥对面的一个大汉站起来，怒气冲冲地朝银发帅哥喊道：“喂，我说你不是在出千吧？”

“多新鲜呐。”银发男子用嘲笑的口吻看着大汉，“怎么着？赢了就是出千，输了才应该？”

洋格斯这个时候意外地多嘴，他敲敲那位大汉：“喂，我说这位兄台，输了就输了，何必在意……”

话没等说完，恼羞成怒的大汉已经一拳打过去，把洋格斯打了个跟头：“看你这贼眉鼠眼的样就知道是那出千的一伙的！”

“这好心还没好报了。”洋格斯抖抖身上的灰，站了起来，“要打架是吧？老子生平最不怕的两件事就是打架和打架！”

周围人眼看这里要打架了，都纷纷让出地方来给两人，等着看热闹。

杰西卡把一盆水浇在大汉的身上：“算了吧，单细胞生物，给我清醒清醒。你们都在说什么胡话？”

杰西卡的举动让旁边两个小跟班不爽了：“敢对我大哥无礼？这女人不想活了？”

“嘿嘿，你们也太小看我了。”杰西卡抽出腰间的鞭子，“说到动手，你们也都是废柴呀！”

酒馆内迅速因为混战乱成一团。

“给我仆街！”

“桀桀桀，跟我战，你还未够班呀！”

“啊嗒嗒嗒！你们这班愚人，看我的手段！”

艾特无言地看着酒吧内的无差别乱斗，插不上嘴也插不上手。这个时候他显然是多余的，看杰西卡和洋格斯的兴奋就知道了，这两人的每一次动作都会造成酒馆的一点损害……

在酒吧成为恶魔的乱斗场之后，一个人悄悄把艾特和杰西卡拽了出去，留下洋格斯独自一人在那里继续折腾。

艾特凝神看过去，才发扯他们出来的人就是之前引起纠纷的银发帅哥。

“其实刚才我真的在出千……”这男人坦诚得厉害，倒让人不能对他很生气了，“不过幸亏你们出现才没被识破。真不知道怎么感谢你们……看样子今天玩得有点过火，我们还是趁早溜吧……”

银发男说完开溜却没真的溜走，原来是转身看到了杰西卡。此人盯着杰西卡不放，活脱脱一老流氓，盯得杰西卡极不自在。

“你，你有什么事么？”杰西卡在这火辣辣的目光注视下终于忍不住了，“有话说话。”

“这位美丽的小姐，我只是担心您是否因为我而受伤。”

“别来这套，我没事。”杰西卡出身贵族，对这种口气有天然的免疫力，“你看够了？”

“啊……我能在这里遇见您，真是造物主奇妙的安排。”男子好像也是贵族出身，有着自己还不说完就不住嘴的良好习惯，“我应该给您留下一点小小的纪念品，您看这个戒指怎么样？只要有了它，您就会更容易想起我。当然，假如您有了需要帮助的时候，我会尽力帮助您的……我的名字叫库库尔，是圣堂骑士团的圣骑士……”

说完，这人居然一溜烟跑了，留下艾特和杰西卡在那里发呆。

这个时候酒吧的大门被打开了，胖子洋格斯冲出来：“老大，这些废柴都被我干掉了，我很棒吧？”

洋格斯的叫声把杰西卡从叫回到现实中来，她摇摇头：“不行，我不能要这种人的东西，咱们得把这个戒指还给他。”

大小姐的脾气艾特是知道的，他敢说不吗？一行人又从丹尼斯修道院折返到麦拉。

麦拉还是老样子，每个人都有着让人无法正视的优越感。当然这些优越感并不能阻止艾特他们拿着库库尔的戒指进入修道院内部四处走动。这里其实和别处比起来也没什么区别，惟一的区别可能只是每个人脸上都有神秘兮兮的笑容。大家都知道教会的人就是这个样子，已然习惯了。

无视四处祈祷的信者们，艾特一行人在某个地下角落听到了一些不太妙的对话。对话的人似乎是圣堂骑士团的团长和某个不守规矩的家伙。从对话里艾特听到了所谓圣骑士的权威味道，也听出了团长和这个人有一点血缘关系。这可真是了不得的大新闻，蹑手蹑脚偷偷离开，一行人在修道院里慢慢搜索库库尔的行踪。

库库尔穿衣打扮醒目得不得了，很容易就找到了他。不过这公子哥此时忽然一改当初的轻佻，面色肃穆地请求艾特帮他去查看一下修道院长的情况，因为他觉得好像有什么人要对修道院长不利。

虽然对这个人没什么好感，看他情真意切地拜托，艾特也不好拒绝，尤其是听到小丑这个关键词之后，更是义不容辞了。

几个人拿着库库尔的宝石戒指，通过地下秘密通道来到了院长的住处。

库库尔的直觉倒真不是盖的，院长的住处里已经多了一群伤员，守卫纷纷受了重伤躺在地上。艾特迅速冲上二楼院长寝室，看见一个熟悉的身影浮在半空中，那正是小丑多尔马格斯！

“追来了？”多尔马格斯嘿嘿一笑，抓着魔杖的手一紧，“速度很快，不过准头就差一点点。”

说完这句话，他就消失了。艾特愣愣地看着还在沉睡当中的修道院长，不明所以。

不过他很快就明白过来，骑士团长带着大队人马冲进来，把艾特一行人围在当中：“这群人意图谋害院长，抓起来。”

几乎不给艾特等人什么辩解的机会，一行人被抓到牢房听后发落，尤其在看到托罗蒂之后，他们这个想法更坚定了。据说第二天有教会传统节目——遛供。

不过这次艾特的运气还不至于差到这个地步，没过多久，门外传来轻微的脚步声。“哈罗，美女，还记得我吗？”

库库尔以异常坚决的态度把艾特等人放了出来，并带着他们到了行刑室，打开秘道。

“就是这里，顺着这条路能出去。”库库尔嘴角依然带着微笑，目光始终不离杰西卡的脸，“漂亮的姑娘啊，我可不希望这些酷刑强加到你身上。”

姑且信了这个轻浮公子哥儿的话，艾特一行人顺着秘道走出来，还没来得及环顾周围的环境，已经发现修道院在火光冲天中了。

库库尔第一时间冲了过去：“院长！”

艾特这个时候也想不出自己还能做什么，他跟着库库尔大步向前跑过去。大家一起越过桥上的大火，冲进院长的住处。

在这里，圣堂骑士团团长马尔切洛正在独自面对多尔马格斯，这个长脸小丑正在空中奸笑。显然马尔切洛的实力完全不及他，几次攻击都被轻松反了回来，马尔切洛很快就受了不轻的伤。

库库尔这个时候已经完全忍不住了，他跑过去扶起马尔切洛：“哥哥！”

“我没事。”马尔切洛推开库库尔，“我们好像中计了，他引开你们就是为了加害院长。现在我命令你，带着院长离开！”

他的话显然没有什么说服力，多尔马格斯举手投足之间已经能让两名圣堂骑士团的精英站不起身来了。他正打算把这种得意的情况继续扩大，一个矮绿的身影挡在了艾特的身前。

“多尔马格斯，你是否很得意？”

“哟，是托罗蒂王啊……”小丑脸上一阵冷笑，“你还挺坚强的嘛……既然这么想死，我就全你！”

说话间，多尔马格斯手中的魔杖凭空飞了起来，



闪电一般朝托罗蒂王扎过去。

在那一瞬间，时间仿佛静止了。

鲜红的血飞溅出来，倒下去的却不是托罗蒂，而是和蔼的修道院长。

修道院长的笑容依然安静和蔼，艾特看见他的眼神，忽然明白了什么叫善，也忽然明白了为什么他能正视邪恶毫不退缩。

邪恶最终能取走的，不过是生命罢了。善的极限，却是挽救生命。

多尔马格斯的身影又一次消失在空气里，慢慢地，一切都归于平静。艾特怔怔地看着倒下的院长，挣扎着站不起来的库库尔和马尔切洛，还有因为吃惊而说不出话来的托罗蒂王。生命中可以值得铭记的瞬间太多了，艾特觉得自己要走的路还很长，很长……



在无声的雨中，修道院为院长举行了葬礼。一如院长所说，他安静地面对了一切，包括死亡。在这样一个阴雨连绵的天气里，所有的语言都显得苍白无力，只有这个世界的天空在静静哭泣，乌云笼罩，世界都在黯淡。

翌日，艾特等人在骑士团长的房间里又一次看见了团长和库库尔的争吵。这两兄弟仿佛仇敌一般争吵了很久，不过最终达成了一致的协议，那就是库库尔离开骑士团，跟艾特一起旅行，并寻找机会帮院长报仇。马尔切洛团长对之前引起的误会抱歉不已，不过艾特比较重视的是他把一个绘制完整的世界地图交给了自己，这可是个好东西……一行人谢过团长之后，离开了修道院这个伤心之地。

这样一来，能够出去打架的成员就有了四个。艾特对这个队伍组成也很满意，目前这几个人足够应付一切了。

在旅途中，库库尔说起了当年他和马尔切洛的恩怨。原来两人竟然是同父异母的兄弟，又都落难到这个麦拉修道院。马尔切洛自认自己的一切都被库库尔夺走了，连父亲也是如此。两人的争斗在这十几年里从来没间断过。现在库库尔离开圣堂骑士团，对马尔切洛也是件好事吧……

出了麦拉修道院，又是新的一天的开始。

第四章

艾特等人来到阿斯坎塔城的时候，发现这里的气氛有点不对劲。所有人都低沉着脸，没有人大声说话，没有人欢笑。仔细打听之下才知道，原来国王因为王妃的去世而伤心欲绝，天天晚上想着他的王妃，还下令全国守丧。原本挺精明能干的国王现在变得宛如傻子一般，全国人民拿他都没辙。

库库尔撇嘴："老男人的悲哀，既然王妃不在了，再找一个就是。"

杰西卡倒是不同意："别胡说，人家这叫痴情。"

"痴情也不能当饭吃……"洋格斯发表他的高见，"拿全国人民的欢笑开玩笑不是很过分吗？"



在城里乱逛了一天，晚上艾特他们看见了国王在宫殿里睹物思人泣不成声的样子，大家谁也不知道说什么好了。就在这个时候，一位宫女拉着艾特他们悄悄到了一处僻静角落："旅行者们，你们看国王是不是很可笑？"

艾特没说什么，他不知道怎样取笑人。

"自从两年前王妃去世他就这样了……"宫女吉拉叹气道，"我们都希望他振作，但是显然目前为止没有什么成效。不过我听祖母以前隐约提起过在一个什么地方有着能让人实现愿望的神奇丘陵，你们能不能去一下？祖母说的年代太过久远，我真的想不起来了……"

艾特还在犹豫着，旁边的托罗蒂倒是一口应承下来："没问题没问题，包在我们身上。"

洋格斯看着老头得意洋洋的样子，碰了碰艾特："嗨，老大，你真打算去么？"

艾特点点头："去吧，见识一下传说中的东西总是不错的。"

于是一行人就这么出了阿斯坎塔城，顺着山路回到了河边的教会。按照宫女吉拉的说法，她的祖母应该在这里的。

果然，吉拉的祖母听说是受了吉拉委托而来，就对他们娓娓道来愿望之丘的典故。原来在这山丘上能够有一扇不可思议的大门，开启另一个世界和现实世界之间的连接。通过这扇门，就能找到实现愿望的方法。

听起来很有趣，艾特一行干脆等也不等，看了一下正是满月的日子，顺着河边小屋后面的山道就匆匆赶过去了。

穿山越洞之后，艾特终于看见了这个传说中的山丘。这里有几截残壁，最显眼的是一扇窗户，月色迷茫，照在窗户上，在地面上拖出长长的影子……本来也没什么稀奇的，不过看着影子越拖越长，艾特忽然心有灵光，他大概明白了。

当那道影子一直拖到对面的断壁上之后，影子竟然在墙上固定住了。艾特看了看那道宛如一扇门一样的影子，深吸一口气，信步走了过去。

果然是另外一个世界。

走进那扇影子做成的门，艾特看见一个琳琅满目的世界。顺着脚下质感奇怪的各种奇异物质，艾特走进了这个奇异世界的中央大厅。

"诸位好。"一个长发优雅的男子向艾特招呼道，"我是月之主人伊修玛里，已经很久没有人来我这个世界了，欢迎你们。"

艾特呆呆地看着手持竖琴的男子，不知道说什么好。

伊修玛里很快就知晓了艾特来这里的原因，他用竖琴仔细体会这艾特的用意……"我大概明白了，你们是为了那位曾经的贤王而来，为了让他能和自己死去的王妃相会……"

"不用吃惊。"伊修玛里解释道，"我们日常所见的万物都有其智慧和记忆，我只不过是能沟通较多的记忆和智慧罢了。"

原来如此。

当伊修玛里带着艾特跨过月影之窗，瞬间来到阿斯坎塔城的时候，众人才真正惊奇于月之主人的本事。这说好听一点就叫瞬间移动啊，这个本事，任谁都是希望学来的。

国王还在那哭自己的王妃呢，月之主人也不废话，拨动琴弦，如流水的琴声带着一个虚幻的影子出现在国王面前，那是美丽的王妃，曾经的记忆。

艾特看的出来，伊修玛里只是在利用这个房间的"记忆"催动国王的回忆而已，不过这显然已经很足够了。王妃的影像出现在国王面前，并轻轻诉说着她的愿望。

人是不能没有回忆的，也不能没有依恋。

坚强是温柔的后续，坚决是和蔼的子嗣。

满满长夜，众人看着国王和王妃互诉衷肠，都默默无语。他们知道，当清晨的阳光来临，这个世界依然如常，人在这个世界上与许多万物一起存在的理由正是因为他们有回忆。

爱与回忆。

王妃的幻影终于消去，坚定的国王走到窗口，向着清晨的国王发出呐喊："欢笑吧，我们的子民，当阴影散去的时候，我们应当竭力面对明天！"

两年的一段沉沦，终于过去。

即使是解决了悲痛的国王对前妻恋恋不舍的问题，关于那个多尔马格斯的消息却没有一点收获。帮助别人的喜悦很快就被自身的问题所取代，看着身边儿那个绿脑袋的国王和吃干草的马公主，艾特心里也不太好受。老国王托罗蒂抱怨说艾特他们在城里胡吃海塞，却忘了他们这对可怜的父女。这话倒是没错，不过想想托罗蒂现在的样子，和山间小路上的魔物也没什么区别，自然不能带进城。

"这个世界就是以貌取人的呀。"洋格斯挖了挖鼻孔，感慨道，"当年我也是因为样貌不行遭了不少白眼啊……我完全能明白你的感受托罗蒂大叔。不过我想起一个地方……"

托罗蒂哦了一声："什么地方？"

"我以前呆过的村庄，帕尔米德镇。"洋格斯回忆着说，"在那里，没人因为你长得丑而歧视你，一切都很棒。不如我们去那里吃点东西，顺便打听一下关于多尔马格斯的情报？那里有个很不错的情报贩子。"

既然洋格斯这么说了，大家也没什么异议，就由他带队，大家朝帕尔米德镇赶过去。

处在大陆南端的帕尔米德镇倒是个很和善的镇子——对进入镇子的人，它显然是和善的，只是镇子里





米缇娅

的人是否友善就是另外一回事了。这个镇子里最大的特色就是干什么都要钱，哪怕是走错路过个道也要钱，不过这里的人显然对于种族意识比较薄弱。托罗蒂这绿头绿脑的样子在这里居然没有引起围观和围殴，已经算是一个不错的开头。

最近一段时间的日子给老头憋坏了，看见这样一个可爱的镇子不知道说什么好，飞奔着到酒吧门口，眼泪汪汪地控诉多尔马格斯的罪行："自从被诅咒之后，连喝酒都这么困难了……"

托罗蒂在酒吧喝酒，艾特和洋格斯显然就不会那么轻松了。两人顺着七扭八歪的路去找情报贩子，到了情报屋却发现那情报贩子竟然不在。没办法两人只能顺着原路回来，在酒吧里，托罗蒂还在喝酒，而其几乎是眉飞色舞。

洋格斯撇嘴："看样子老头儿有一段时间没喝酒了。"

托罗蒂听见洋格斯的话，重重把杯子往柜台上一顿："还说……不都是那个多尔马格斯闹的么？所以我们一定要找到他……"

"不过你们怎么这么快就回来了？"托罗蒂问艾特。

艾特耸肩："人不在。"

老头还想说什么，门外传来一阵喧嚣，还有马的嘶叫，托罗蒂听见马叫好像被针扎了一样飞快地跑出去。

很显然，外面没发生什么大事，不过是马车没了而已。

托罗蒂已经要疯了："马车，马车！我的公主……"艾特在旁边看着他四处跑来跑去，也不知道说什么好，他和洋格斯的意见差不多，当下最重要的是在镇子里找找，看看公主到底在哪里。

镇子里虽然四处暗藏玄机，倒也不是很难摸索，艾特在某个房间里看到一个马脸汉子正在那数钱，好像他把一匹什么马卖了1000金币。

等等！马？

艾特从身后轻轻敲了那人一下："卖了不少嘛……"

那人听见艾特的声音吓得一下子蹦起来："我我我我……我错了大爷……你们是马的主人么……"

艾特叹气，哪见过这么笨的贼啊？他摇摇头："告诉我们马在哪里？你卖到哪里去了？"

洋格斯在旁边添油加醋："赶快说啊，不说我老大很容易发飚，到时候你就惨了……"

那贼哪里看见过这么气势汹汹的一群人，其中还有一个魔物……他结结巴巴地道："我，我把马卖了1000个金币……卖，卖给暗之商人了……"

按图索骥，一行人又找到暗之商人。

商人听说了众人的目的，嘿嘿一笑："这么不小心啊？那匹马我是买了，不过又转手给卖了……"

"啊？转手卖了？"托罗蒂听得脑袋都紫了，"卖给谁了？"

看着洋格斯手里的斧子，暗商人很老实地回答道："卖，卖给盖尔达了……"

洋格斯眉毛一拧："怎么是她？"

"没办法……"暗之商人一摊手，"事实往往残酷，你要正视惨淡的人生啊洋格斯。"

洋格斯摇摇头，对艾特道："没想到这个事盖尔达也有参与，这就有点麻烦了……"

托罗蒂最关心公主，见状追问道："怎么？"

"年轻的时候跟她有一点小过节……"洋格斯有点扭捏地道，"不过咱们先过去吧……总不能让公主在女盗贼那里呆太久……"

四人一行来到女盗贼之家，门外的小弟看到洋格斯，伸手就来推他："滚！你这混蛋，盖尔达大姐不会见你的，走吧走吧！"

洋格斯推了那人一把："我来见盖尔达，又不是见你，你这喽罗一边闪着去！"

"你还敢说我是喽罗！"

艾特一行人又一次见识了洋格斯吵架的功夫，他就能把小事变大……还好房间里一个女人的声音终止了这场争吵，应该是盖尔达的声音。

"别吵了，在外面就能听到你们的吵架声。"

看门的大汉解释道："大姐，有个不懂礼貌的人



要闯进来……"

"是洋格斯那家伙吧？没关系，让他进来吧。"

大汉不情愿地推开大门，艾特跟着洋格斯进了屋，这才在小屋里见到了这位传说中的女盗贼。

女盗贼果然艳光四射，只是她看洋格斯的眼神儿好似很冷漠。听说洋格斯打算要回那匹马，女盗贼一脸的遗憾："好东西我总希望自己留着，不过这次我给你一个机会，你能拿到'维纳斯之泪'么？"

洋格斯稍微犹豫了一下，最终还是答应下来。

拿维纳斯之泪的难度倒不是很大，艾特一行四人一起闯入洞窟，搜索一番之后终于有功而返。

只是拿到了维纳斯之泪并不算完，回到盖尔达住处，这女人居然翻脸不认人。艾特不禁有些恼怒，女人果然都是不讲理的生物，连一匹马都要赖个不停……

通过洋格斯和盖尔达的交谈，艾特才慢慢了解为何这女人这么针对他们——原来当年洋格斯曾经向盖尔达表示过某种程度的好感，当时两人约定就用这维纳斯之泪做两人的信物，哪知洋格斯本事不济，几次闯入洞窟都无功而返……

还真是让人吃惊的往事。

洋格斯是个直爽的人，他坦然承认自己在当年确实没能完成约定，让盖尔达失望了。不过这一次他是为了同伴的事来请求盖尔达，和以往那些个人行为不一样。说毕，他竟然给盖尔达跪下了。

盖尔达本意是打算捉弄洋格斯一下，以示对他当年不能遵守诺言的小小惩戒，没想到这个男人现在变得这么认真坦荡，她也不好意思继续戏弄下去了。伸手扶起洋格斯，盖尔达收下来维纳斯之泪，把马车还给了艾特一行人。

第五章

为了确切地打听关于多尔马格斯的情报，一行人不得不再回一趟帕尔米德。尽管托罗蒂王对此并不抱太大的期望，不过有希望总好过没希望。这一次他们学乖了，兵分两路，一方面守着马车，另一方面去打听情报。

打听情报的结果让众人很是吃惊，原来多尔马格斯竟然已经徒步穿越了大海，到西大陆去了。见识过他飞行本事的人们都知道，这对他来说不过是很简单的事。

然而光得知小丑在往西大陆走是远远不够的，还要有能去西大陆的方法。根据情报屋的情报，最近海面的魔兽受到了很大程度的影响，都凶暴了不少，很多来往船只已经停航，想靠花钱坐船过去显然是不太可能的。

情报屋的人跟洋格斯算是老相识了，便又免费送了他一条情报。"朴尔特林克港西面有巨大的沙漠，在那里有一艘废弃的船。如果能够利用起来，听说是非常厉害的魔法船呢……"

这种没营养的情报，难怪是免费送的……

众人顺着朴尔特林克港向西走去，进入沙漠。这是艾特第一次进入沙漠，周围都是枯黄色的感觉让人觉得心里很难受，不过穿过几个小山头之后，一件巨大的事物就出现在众人眼前。

真的是魔法船！

魔法船黑黑的矗立在那里，周围一点水也没有，这艘船好象凭空出现在沙漠里一样，在这里已经静静地安放了许久。

艾特他们围着船转了几圈，显然这没有什么成效，大家冥思苦想怎么能让这艘船动起来。还是托罗蒂脑子比较快："哎，这里都快到托罗登王城了，不如去那里的图书馆看看吧？"

看来显示老头见多识广的机会终于来了，艾特跟在老头后面，几个人顺着路走到了托罗登城门口。

看见自己的王城，托罗蒂王的感慨比谁都强烈，他叹了口气："我美丽的王城现在已经成了这个样子，真是荒芜啊……这都是拜那个小丑所赐，我们一定要找到他！"

托罗蒂迅速回忆了一下那天发生的事，那天晚上他刚打算去睡觉，有人闯入了封印之间，托罗登城的魔杖封印彻底解除了。等托罗蒂王和米缇亚公主赶到的时候，一切已经晚了。

那个人就是多尔马格斯，小丑冷笑着用魔杖把父女两人变成了被诅咒的样子，顺便开始利用诅咒让蔓藤爬满整个王城，所有的生命都被束缚住了。

整个事件当中，只有一个人幸存了下来，那就是艾特。他见证了这一切，也承担了这一切。

一切的一切，都是从这里开始的。

托罗蒂和艾特在托罗登城的图书馆翻了一整天，没有什么实质性的收获。只是知道了那片沙漠以前居然是海洋，于是大家傻眼了。这样的情况下该怎么办？





◆马尔切洛

所谓天无绝人之路。一行人正在图书馆愁眉苦脸的时候，一轮明月挂在天上。月光透过图书馆的窗户照下来，映在墙壁上。

这个场面已经是比较熟悉的了，众人看着那影子越拉越长，一直拉成一道门。正所谓同样的花招来两次就不再新鲜，艾特这一次把手放在月光门上的时候，已经没有了任何惊奇的表情。

月之主人伊修马里对于艾特的再次到访显然充满了惊奇：“天，能够两次来到月之世界的人，真的太少见了，你们的愿望是什么？”

听说了关于沙漠船的问题之后，伊修马里沉吟半晌，用自己的竖琴弹奏起音乐，但效果并不如他想象中那么好。按照他的说法，艾特等人必须再去找一把同样匹配的竖琴，这样才能比较容易地完成艾特他们的愿望。

艾特也不含糊，凭着伊修马里只言片语居然找到了竖琴的所在地，原来这是阿斯坎塔城历代相传的宝物。看在艾特对阿斯坎塔国王有恩的份上，这件东西倒不是很难借。

只是……只是……居然闹了贼，阿斯坎塔城的所有宝物被人洗劫一空，一个铜板一点渣滓都没剩下。

国王假模假样地喊人过来包围失窃的宝物库，还一再嘱咐艾特不能进入那个被挖开的地洞。艾特心里不住苦笑，这不就是让他们去冒险么？几个人大咧咧穿过洞穴，在洞穴外面的平原上看到一个鼹鼠洞。

鼹鼠洞里，鼹鼠老大正在得意洋洋地演奏竖琴，其水平和洋格斯的挖鼻孔有一拼。艾特看着鼹鼠老大如果拿着竖琴演奏下去世界不用魔王也该提前毁灭了，当下拔剑动手。那鼹鼠老大也就是个能吃的家伙，除了能用竖琴抖两下威风之外别无他能，当即被艾特放倒在地。

拿到竖琴的艾特折返回去找到伊修马里。优雅的月之主人在面对月影竖琴的时候也激动万分，以至于艾特开始犹豫这人是不是利用他来取回月影竖琴的？

伊修马里闭上眼睛，开始弹动大海的记忆。只是这工程显然过于浩大，他显得有一点力不从心。

“难道月影竖琴也不能行么？”洋格斯看这艾特，带着遗憾，“这不是没有办法了？”

停下了演奏的伊修马里在那里呆了半晌，忽然盯着托罗蒂身后的马车：“如果没看错的话，这是位优雅的公主吧？外表也不能掩盖您内心的圣洁。听说歌声是魔法的基础，请您借助我力量吧……”

竖琴声再次响起，公主的歌声和竖琴声交汇在一起，慢慢浮上天际。奇迹，出现了。

艾特看见周围慢慢出现了海洋的幻影，一行人宛如身在水中一样，看着魔法船慢慢浮上水面。那一瞬间，艾特知道，他们成功了。

“西大陆，还有多尔马格斯……”艾特看着海洋上的点点光芒，心中默念，“我们来了。”

西大陆的第一站是贝尔加拉克镇。根据情报屋的指示，这里多尔马格斯应该来过这里，然而众人依然是晚了一步。等他们到了的时候，这里的赌场老板加贝林已经被杀害了。

由于老板被杀，赌场暂停营业。这个消息让库库尔很沮丧，不过四处走动了一下，大家得到了更有趣的情报，那就是杀死加贝林的人竟然也是一个小丑，这就让大家极为惊奇了。听说老板的儿子女儿已经各自为父亲的死奔走去了，而那个杀人的小丑则朝着北方行进。

开船相北，在暗之遗迹边上看见了追捕凶手的船只。不过这一次虽然又见到了多尔马格斯，事情却远远不如当初那么顺利。多尔马格斯用黑暗魔法把整个暗之遗迹的洞口遮上了，连追捕他的萨森比克卫队也无法进入。

眼看着杰西卡库库尔他们一个一个被黑暗解界反弹回来，萨森比克的卫队长恍然大悟：“我知道了，这里是暗之遗迹！”

“暗之遗迹？”大伙都第一次听说这个新鲜词。

“就是被黑暗结界包围的遗迹。”对方说了句废话，继而说道，“其实这些把戏比较好弄，我给你们一个建议……你们可以去找萨桑比克家世代相传的魔法之镜，有了这个，黑暗结界应该很容易就被打破。”



“萨桑比克……”老头儿托罗蒂呜呜哭了，“那可是跟咱家公主定了姻缘的地方呀……真的要去么？”

艾特苦笑了一下，这不是废话么，眼看多尔马格斯就要追到了，能不继续下去吗？

到了萨桑比克城，艾特等人向国王说起来意，国王脑袋摇得跟拨浪鼓似的：“不行不行不行，怎么可能呢？这可是我们萨桑比克的宝物……”

不过当他摇头摇到某个角度之后，忽然发现了艾特的相貌似乎有点特别。老国王挠挠头：“查格斯王子要经过一项仪式才能登基……呃你们明白我的意思么？”

众人一起摇头：“不明白。”

“啊！蜥蜴！”

从房间里传来的尖叫过后，众人一起头冒冷汗地点头：“现在明白了……”

老国王不好意思地搓了搓手：“啊，这个，这个真有点不好意思……反正进入王家之山是不能带军队的，只好让你们来保护他鼓励他了。只要他能完成登基仪式，我的国宝送给你们也无妨呀。”

这种买卖想不答应也不行，艾特勉强同意了国王的请求。没多久，卫兵把看起来好似穿衣服的猪一样的查格斯王子请了出来。艾特看见这个王子大皱眉头的同时，王子也对艾特他们大皱眉头。

杰西卡偷偷问艾特：“就是他？”

洋格斯挖了挖鼻孔：“好像是。”

查格斯用同样的口气在跟老国王询问：“就他们？”他目光一下子飘到了杰西卡的身上，而且净往一些重要部位瞄。

“没错。”老国王的回答倒是很中气十足，“你赶快去把登基仪式搞定，否则你就没法娶美丽的公主米缇娅！”

这一条足以让查格斯为之拼命去了，胖子带着艾特等人兴冲冲往王家之山奔去，那动头比老头追多尔马格斯还足。

艾特终于明白了什么叫陪废物狩猎，也明白了为什么一年到头总有那么多宫廷狩猎师跑到别的国家去当一个流浪猎人。陪贵族狩猎这个事儿，果然不是人干的……尤其还是这种特种性质的狩猎。

狩猎的整个过程简直就是一部辛酸的回忆史，其中充满儒弱、欺诈和不公，甚至还有可笑的背叛……总之当一行人疲惫地收工回来之后，艾特这样的好脾气也有点受不了这个王子了。他居然要用鞭子抽打被诅咒成白马的米缇娅公主，这实在令人发指。

而且王子该死的目光还是没离开过杰西卡，这小子已经好色到了不知道收敛的程度。

最让众人不能忍受的是，这厮居然嫌打到的宝石个头太小，又去找商人买了个大的……艾特觉得他仿佛能看见国王脸上的竖线了，他眼神儿好，看见了正在城堡上向下凝望的国王。

果然，查格斯王子用买来的宝石应付差事让国王非常不满，艾特只能等王子走了之后拿出众人打来的宝石安慰国王。国王听说查格斯王子终于敢面对蜥蜴了，心中觉得颇为舒畅。老头儿一激动，把国宝魔法之镜送给了艾特。

话说这艾特在近来摸过的宝物没有一百也够八十了，怎么说也是一经验丰富的宝物鉴定专家，魔法之镜到手的时候心里就一惊，这镜子怎么一点魔法波动也没有？难道因为年久失修出了问题？

经过皇家宝物库管理员的指引，艾特一行人在森林里找到了一汪泉水和一名老者。这汪泉水有着能暂时解除诅咒的能力，这一次艾特终于再见到了公主美丽的容颜。正如当初多尔马格斯所说，诅咒虽然改变了公主的外形，却不能改变她的内心。瞬间恢复成人形的公主依然美丽温柔。

虽然老者不能彻底解除公主和国王的诅咒，却告诉了他们如何恢复魔力之镜的魔力。经过海龙的洗礼之后，艾特他们终于可以进入暗之遗迹面对小丑多尔马格斯了。

第六章

尽管心里有着十足的准备，在进入暗黑遗迹之前大家还是免不了要激动一番。一般到了这个时候，大家无非都是重复一下自己的志向，或者抒发一下对美好未来的憧憬。经过测试，恢复了魔力的魔力之镜足够打破暗黑结界，进入暗之遗迹也显得异常容易了。

暗之遗迹有很多莫名其妙的东西，其中包括一些年代久远的石壁画。壁画大致描述了远古时代暗黑神拉普森和神鸟雷提斯之间的战争。貌似那个暗黑神手上的手杖就是多尔马格斯手中的那一把。对此，艾特心存一点疑虑。

终于面对了多尔马格斯，艾特有一点害怕，更多的则是希望战胜它的渴望。在多尔马格斯使用诅咒术的一瞬间，艾特不由自主地挡在了众人面前。在他身上，诅咒术没有任何用处，多尔马格斯最擅长的招数变成了无用。

剑、魔法、勇气。

亲情，友情。



爱。

这个世界上有什么能把这一切遮挡，又有什么能诅咒这一切？

多尔马格斯的诅咒也仅仅是诅咒罢了，想起差点被查格斯王子鞭笞的公主，想起一路上托罗蒂所受的白眼，想起那些被多尔马格斯杀死的人们，艾特不自觉地把手中的剑握得更紧一些，杰西卡的吟唱声也要更大一些。

最终，小丑化成一阵粉末，散落在暗之遗迹阴郁的空气里。然而——托罗蒂并没有恢复成原来的样子，还是绿头绿脑地看着艾特。洋格斯盯着托罗蒂新生疑窦："嘿，我说你不是天生就这样吧老头？"

话虽然这么说，洋格斯也看到了恢复成人身的公主，诅咒是不争的事实，为什么多尔马格斯被打败后依然无法解除诅咒呢？带着这个疑问，艾特他们只能安慰自己："不管怎么说，消灭了一个祸害，总比看着他四处杀人放火要好一些。"

杰西卡无奈地摇头："不管怎么说，哥哥总是不能回来了。"她拿起那支粉末中的魔杖，低头看了一眼，好像是想起了哥哥似的，脸色慢慢黯淡下去。

艾特此时想的却是另外一个问题，仿佛比起来被诅咒的公主，这个查格斯王子才是真正可怕的诅咒，想到公主要嫁给这种人，艾特心里就一阵难过。公主恢复成人身的那段时间跟他说了不少话，最少他是有点明白公主心情的。这样一个花季少女，在遭受诅咒之后又知道自己将来要嫁的人是这样的，估计会更难过吧？

没有任何头绪的众人只能回到旅馆再做打算。为了诅咒的事大家都很头疼，经过多尔马格斯一战，大家都有一些疲惫，纷纷去休息了。

次日早晨，洋格斯一脚踹开艾特的门："大哥，老大，头……不好！杰西卡失踪了！"

艾特听了迅速爬起来："什么？失踪了？"

杰西卡失踪可不是小事，那姑娘看起来虽然冲动，在旅行途中却慢慢变得更加稳重，这下子大家都急起来了。艾特仔细回想昨天杰西卡有什么不寻常的举动，忽然想起昨天杰西卡好像拿起了多尔马格斯的魔杖，而那根魔杖似乎正是当年暗黑神所持的手杖……这样他就有点明白了，带着同伴们出去打听了一下，果然有人看见一个手持魔杖的女人朝着利布尔亚奇镇奔去。本能地，大家想到了一些不好的事，也匆匆上路，顺着路追了过去。

位处两块大陆连接处的利布尔亚奇镇住着著名的大咒术师霍华德。一路上艾特最为担心的事终于发生了，在利布尔亚奇镇上，他看到了杰西卡。

此时的杰西卡已经变成了宛如多尔马格斯一样的绿色皮肤，浑身散发着紫色气息，表情狰狞。艾特他们闯入霍华德家里的时候，杰西卡正一步一步走入霍华德布置的结界里，宛入无人之境。

霍华德正在拼命抵抗杰西卡的精神压力，在魔杖的威力下，他显得有点力不从心。这个时候艾特的出现简直是他的救星，杰西卡正打算击倒霍华德的佣人切尔斯，听见身后的脚步声，她回过头来。

杰西卡回头的那一瞬间，艾特以为自己见到了多尔马格斯复活，那表情神态无不是重复了多尔马格斯的风采。这个时候大家有理由相信，杰西卡是因为某种原因才变成这样的，看着她手里的魔杖，艾特觉得他明白问题的关键了。

杰西卡很意外艾特居然如此迅速地赶来，衡量了一下自己的实力，她决定暂时撤退。

"没想到你们这么快就追过来，但是今天我并不想和你们动手。"杰西卡冷冷地道，"一想到七贤者只剩下三个人了，我就忍不住要高兴，哼哼哼，等你完蛋，就只剩下两个人了！"

艾特没办法阻止来去如风的杰西卡，只能看着她离开。其实大家也知道，现在动手的结果很可能是杰西卡如多尔马格斯一样因为被打败而死去，谁也不敢冒这个险。杰西卡是他们的好同伴，面对她的时候大家只能更谨慎。

看着杰西卡远去，霍华德抹了一把汗："真是多谢你们了……没有你们的话，还不知道怎么样呢。"随即他招呼仆人切尔斯准备晚宴招待艾特一行人。艾特正好想向这位久负盛名的大咒术师打听一下如何克制魔杖封印的问题。

席间，霍华德告诉艾特一个可能，那就是用著名工匠克兰巴特家传的红宝石制成更强的结界来对抗魔杖，这样就有可能让杰西卡恢复正常。

既然有了线索，众人也就不再耽搁，在酒馆旁边的克兰巴特家里找到该找的人，打听红宝石的下落。

正所谓好事多磨，克兰巴特告诉大家，宝石只有他父亲知道在哪里，而他父亲莱顿现在正在修筑一座属于自己的高塔。没得说，大家又匆匆赶场，向着那莱顿高塔奔去。

北方的莱顿塔上，艾特见到了著名的建筑家莱顿先生。这位矮个子胡子拉碴的大叔看见来了一群年轻人很高兴，放下手里的活跟众人谈起了关于家传红宝石的事。

艾特一行人因为事情紧急，问得倒是直接："大叔，那红宝石现在还在您手上么？"

"这个呀……"莱顿挠挠头，不好意思地道，"宝石在我祖先的时代已经被雕进雕像里了。"

"啊？"艾特心里一凉，他的祖先到现在多少年了，这可怎么找？

"让我想想……"大叔挠头继续说了下去，"好像吧，好像那宝石被我祖先雕成了自己的样子，她可是个美女哟，好像叫什么利萨斯·克兰巴特……"

艾特原本已经失落的心中忽然升起了一股希望："利萨斯，那不是咱们第一次见到杰西卡的地方吗？"

众人在艾特的提醒下纷纷醒悟："啊啊啊，知道了，那座有着真实之瞳的高塔，那个美女雕像！"

库库尔拍了艾特一把："还等什么啊？咱们动身吧！"

匆匆别过莱顿大叔，艾特一行人赶到了利萨斯塔，果然美女雕像上两枚闪闪发光的红宝石，不过这红宝石显然跟雕像契合得异常完美，取不下来。

艾特正在一筹莫展的时候，一个身影出现在众人面前。只用看的也知道，这是那位雕像的原形，也就是传说中的美女利萨斯·克兰巴特姐姐。她轻声慢语地叫住了众人。

"旅人们呀，请等一下，我的名字是利萨斯，我是这座雕像的制造者。"

艾特看着若隐若现的美女身影，静静地等着她继续说下去。在这里，曾经有他们关于杰西卡的回忆，那戏剧性的初遇，以及随后而来的种种同甘共苦。

"在时间的空隙里，有过这样一个故事。"女子温婉地说道，"我要告诉你们的故事是关于七贤者的故事。"

"曾经在从前的时代，有七个人共同打败了魔王，将它封印。这七个人把自己的后代留在世界各地，其中我们克兰巴特家族就是继承了勇者血统的家族。后来因为我嫁到了阿鲁贝特家族，勇者的血统也就转移到了阿鲁贝特家。现在阿鲁贝特家的长子已经被魔王杀害，剩下的惟一希望都在杰西卡身上。我不希望勇者的血统就此没落，我也不希望阿鲁贝特家的人再遭遇不幸。我把自己的力量借给你们，这一对宝石请你们拿去吧……请你们一定要挽救杰西卡。"

宝石应声落下，女子的身影慢慢消散的神像里。艾特看着宝石发呆，原来杰西卡是拥有勇者血统的人，难怪命运将她和多尔马格斯牵扯到一起。

捡起宝石，洋格斯和库库尔都很激动。为了伙伴，他们什么都肯去做，艾特看着这两个人，忽然觉得奇迹也并不是很难发生。

他们不就在一直创造奇迹吗？

拿着宝石回到了霍华德家，正巧看见霍华德在戏弄他的佣人切尔斯。好像在他看来，这个佣人切尔斯还没有他养的那条大狗莱昂哈特重要。他让切尔斯先尝狗食，怕自己的爱犬中毒。艾特觉得这霍华德有点过分了，正打算过去说话，霍华德已经看见艾特他们回来，马上一张脸变成了严肃状："啊，勇士们回来了！"

倒是切尔斯阻止了打算跟霍华德讨论人品的艾特："没关系没关系，我的命是主人救的，他对我怎样都没关系。"

听当事人如此说，艾特也没有什么话说。他们把宝石交给霍华德，大咒术师看见一对宝石立刻眼睛就直了："哦哦哦！真的弄到手了？"

艾特点点头："怎样使用结界？"

"把那本《世界结界大全》给我找过来。"胖子霍华德说，"我尽快抓紧时间完成结界。"

把《世界结界大全》拿给霍华德之后，外面传来一阵喧哗声："女人！那女人又出现了！"

霍华德面色凝重地看了艾特一眼："你们能挡一阵子吗？"

艾特点点头："你尽快完成。"

"好。"

出了霍华德家，看见杰西卡站在镇中央的石像上，背后是阴霾的天空，夹杂几声电闪雷鸣。杰西卡惨绿色的皮肤看起来仿佛有几分凄厉，她用一种目空一切的目光冷冷看着镇子上慌乱的人们，以及挡在霍华德家门口的仆人切尔斯。

"可怜的人。"杰西卡看着切尔斯冷笑，"失去了记忆的人连自己是谁都不知道了吗？"

"不管你是谁，我也不会让你动霍华德大人一根汗毛的！"平时看起来软弱的切尔斯此刻变得异常坚决，双手握拳面对目空一切的杰西卡，不，应该说是面对那根古怪的魔杖。

库库尔摇摇头："人如果有了要守护的东西，果然会变坚强呢。"



杰西卡听切尔斯的话不禁笑了："霍华德？我找那头猪干吗？我真正的目标是你啊，切尔斯，拥有七贤者血统的后裔，现在活得像狗一样的人！"

艾特觉得自己被吓到了，原来这个切尔斯才是真正的贤者后裔，看来以貌取人果然是不行的。

杰西卡已经翩然落下，步步紧逼切尔斯："别人也许不知道，甚至你自己也不知道，但我却知道，你就是七贤者后裔！"

妄图阻止杰西卡的库库尔被杰西卡打飞出去，艾特看着被打飞的库库尔，咬牙想动手却不敢动。他知道，现在动手杰西卡必死无疑，必须等霍华德完成结界。

杰西卡看到艾特他们跃跃欲试的表情，面色一冷，开始积蓄巨大的火球术，企图毁灭整个镇子。她积蓄火球术的时间很长，给了霍华德机会，几乎就是她完成火球术之前，霍华德发动了结界。

用红宝石为媒的结界果然强大，瞬间杰西卡手上的魔杖就被吹飞了。那些淡淡的紫色光芒和她的惨绿色皮肤都渐渐消失不见了。艾特看着杰西卡身上的变化，心慢慢放了下来。最少杰西卡没有像多尔马格斯一样变成石块化成粉末。

战斗结束了，虽然不见了爱犬莱昂哈特，因为艾特一行人得以保护了村庄，霍华德也觉得略感欣慰。此时他才知道被操纵的杰西卡原来是艾特的同伴，自然也就不好对杰西卡做什么惩戒了。艾特他们把杰西卡带回到旅馆，等待她醒来，其他人开始收拾混乱的局面。

杰西卡终于慢慢醒来，醒来后的她看了看周围这些关切的脸："我，我好像做了一个噩梦……"

托罗蒂笑笑："是啊，反正你现在恢复过来了。"

杰西卡仔细回忆着自己之前的所作所为："好像，好像在我大脑里有一个声音在不断告诉我，要去解决贤者末裔……"

"差不多啦。"托罗蒂王说，"多尔马格斯被打倒的第二天，你就消失了。那个时候你就被控制了吧？被那支魔杖支配，好像多尔马格斯一样。"

"我想起来了。"杰西卡一脸忧色地回忆道，"控制了我的那个人……那把魔杖的主人……叫……暗黑神拉普森。"

杰西卡接着回忆道："那个时候，在我心里好像有一个声音在跟我说，让我去杀掉分散在世界各地的贤者末裔，我、我不由自主就去做了……好像杀了这些人他的封印就能解除……"

"大概是这样的，当年七贤者打败拉普森之后把它的灵魂封在魔杖里，现在拉普森希望复活，就寻找适合的人帮它杀害贤者后裔。"杰西卡总结出来大概的意思，"多尔马格斯当时出现在那个遗迹里，那些画上的魔王就是拉普森吧？"

艾特陪着杰西卡一起盘算着目前被杀害的贤者末裔，从莱拉斯开始，到之前的赌场老板，已经倒下四个人了。想到这里，大家心头掠过一阵阴影："切尔斯！"

一行人匆匆赶去找霍华德，问起魔杖下落，霍华德也很为难："那玩意发动结界之后就不见了……"

话还没说完，外面一个人匆匆跑进来："大人，大人……"

众人在那人的带领下出了屋，看见了骇人的一幕。身形巨大的莱昂哈特正叼着魔杖，而倒下去的切尔斯显然已经遭了毒手。

"还有两个。"

那让人毛骨悚然的声音又一次响起，莱昂哈特叼着魔杖飞跨地跑走了。

霍华德一屁股坐在地上："唉，这都是命……"

临终前，切尔斯依然不怨恨霍华德，并嘱咐艾特一行人不要杀害莱昂哈特，因为那是霍华德惟一珍惜的事物。霍华德见状羞愧难当，不住怨自己没有照顾好贤者后裔。只是人也已经去了，后悔又有什么用？

安葬了切尔斯，霍华德也没有对艾特他们说太多的话，只是淡淡地说："杀了莱昂哈特吧，为切尔斯，不，为伟大的贤者后裔报仇。"

艾特点点头，在他面前，依然是遥远的一条路，在他的胸膛里，依然是坚定的一颗心。

第七章



因为知道那条该死的狗在北上，艾特等人也必须跟着北上。这一次旅行就不像之前那样顺风顺水了，毕竟长途旅行没有充足的准备是绝对不行的。当艾特一行人在冰天雪地的北方被冻得鼻涕一把眼泪一把的时候，他们才意识到自己当初太小看了北方的寒冷。

然而这还不是最糟糕的，最糟糕的是他们遇到了传说中的雪崩。

当以为自己已经冻僵艾特醒来的时候，发现自己躺在一张床上，一条巨大的肥狗趴在床边注视着他。

"醒了？"一个和蔼的声音问道，"感觉如何？"

艾特坐直了身子，看见一个老婆婆正在里里外外地忙，赶忙回应道："还好，是您救了我？"

老婆婆忙着用草药做东西，边做边回答了艾特的问题。自然是她发现了艾特他们并带回来救治的，这位梅迪婆婆为艾特他们熬制了药汤，喝过药汤之后，众人的耐寒能力都增强了不少。梅迪婆婆听说他们是来长途旅行过来的之后，请求他们帮忙带一些东西给他的儿子古拉德。既然人家对自己有救命之恩，这种事自然责无旁贷。

梅迪婆婆的儿子现在人在奥克尼斯镇。有了药汤垫底的众人对冰天雪地里赶路已经并不怎么在乎了。反正勇者的命就是跑来跑去……

赶到奥克尼斯镇的时候，众人才真正败了，原来古拉德已经不在镇子上，去草药园洞窟摘草药去了。

没办法，继续追过去吧，横竖现在也没那只狗的下落，帮梅迪婆婆跑跑腿总是应该的。

草药园是个冷且滑的地方，真不知道这古拉德怎么想的，居然愿意在这种地方摘草药。艾特等人见到他的时候，这人正躺在地上，看起来挺惨的。艾特把他救醒，这才知道他是受了一群狼的袭击才导致如此境地。

吃下梅迪婆婆送来的药草，古拉德慢慢恢复过来，他慢慢说起刚才的遭遇："居然有一群狼袭击我……而且，为首的那一头还会说话。"

会说话的狼？艾特忽然心里就是一紧，怎么这个东西那么像自己要找的某物呢？

带着古拉德往外走的时候，艾特看到了那些围攻古拉德的狼。四人动手做掉了几条之后，一个很熟悉的声音在群狼背后说："走吧，这个人不是贤者血统，虽然很像……"

那话比什么都有效，群狼纷纷退去了。没有群狼围攻的艾特顺利把古拉德带回到奥克尼斯镇的小屋。

古拉德在小屋里说起自己和母亲梅迪的一些往事，说到最后依然不放心："艾特，虽然我没有贤者血统，但是我有点担心母亲。你们能不能替我去看看母亲的情况？"

艾特想到梅迪婆婆自己在家，也有点担心，没有犹豫就答应了。

回到梅迪婆婆的小屋，这里已经满是狼群，却不见婆婆的踪影。艾特顺着小屋仔细寻找，终于发现祠堂后面有一个山洞，梅迪婆婆此刻已经躲进了山洞的魔法阵里。

在梅迪婆婆的招呼下，艾特也躲进魔法阵里，这个魔法阵效果显著，群狼根本不能近身。

"还好有这么一手。"梅迪婆婆喘了口气道，"这里是一个遗迹——刚才不知道为什么忽然有大批的狼包围过来，这些狼不像恶狼，倒都有着一股邪气。"

艾特在婆婆说话的时候看了一下这个遗迹，遗迹里有一些关于神鸟雷提斯的记载，那么看来这个梅迪婆婆就是贤者的后裔了。这样想来……

艾特刚刚想到问题的关键，洞口已经传来各种奇怪的声音，包括火焰燃烧的声音。艾特冲出去一看，原来婆婆的小屋已经被烧起来了，群狼虎视眈眈地看着洞口，当中一条黑色巨大的恶狗，不是莱昂哈特还能是谁？口叼魔杖的黑狗看着艾特他们，用口中的魔杖一下下戳着地上昏迷的古拉德。

"怎么样？是否打算让有贤者血统的人出来？"黑狗高傲地扬起头，"你们希望看到这个男子的血吗？"

古拉德挣扎着起身叫道："母亲，母亲你快点走，它是冲你来的……"

梅迪叹了口气："这不是一只普通的狗，它身上有邪恶的气息。"她看着莱昂哈特，高声叫道："你先把人质放了。"

"没有讨价还价的余地。"莱昂哈特或者拉普森的声音冷酷无情，"贤者后裔的血，或者这个男子的血！"



梅迪婆婆看了看艾特，又看了看自己的儿子，微微叹气："我知道了。跟畜牲果然没法沟通。孩子，以后还是要靠你们了。"

艾特看着这位伟大的母亲对他淡淡一笑，心里泛起一股不好的预感。此时一把钥匙出现在艾特的手里，那是梅迪婆婆家传的宝物最后的钥匙。艾特拿到钥匙，觉得心中一酸，还没等说出什么话，自己已经被推进了祠堂。

当艾特他们再冲出来的时候，梅迪婆婆已经倒下了。又一个贤者后裔的血洒在了魔杖上，那头黑狗莱昂哈特的背上已经生出了和多尔马格斯一样的巨



大双翼，它冲艾特邪邪地一笑，扭头飞走了。

艾特看着天空中飞走的黑影，又看看躺在地上一脸安详的梅迪婆婆，他自己也不知道现在该想些什么。为了守护还处在重伤状态的古拉德，他不能追赶黑犬。

众人救治了古拉德，安葬了梅迪婆婆，周围一切已经慢慢安静下来。看到两株花插在梅迪婆婆的坟头，古拉德回想着母亲临终前最后问自己的话是防冻的草药吃了没有，禁不住泪流满面。

跪在梅迪的坟前，古拉德仰望天空："那只黑狗是往东方飞了吧？"

托罗蒂王点点头："没错，是东方。"

库库尔第一次皱眉："东方？不好办啊……法皇的岛在那里。"

古拉德咬牙切齿地道："拜托你们，一定要追到它。不能让这个悲剧再发生了。追到东方去吧……"

托罗蒂摇摇头："那里是孤岛，除非像它一样用飞的。"

"飞……"古拉德思索着，忽然一击掌，"雷提斯啊，神鸟雷提斯啊，你们可以借助它的力量！"

话是这么说了，但是线索呢，线索啊……

旅途陷入了比较迷茫的阶段。这一段时间众人做了不少事，其中包括帮助赌场重新开业，以及四处寻找关于神鸟的线索。对于旅途有帮助的进展非常非常少，其中只知道神鸟居住在传说中的古代村。现在这个世界随便什么东西都要加一个传说中的头衔，让人防不胜防。而进入这个传说中的地方则需要从一条小河里寻找入口。

这一次真是把以前能利用的人力资源都利用尽了，艾特请求占卜师给他们占卜，请老魔法师帮他们查阅典籍，请……请按摩女郎帮他们按摩……这样一路下来，总算是小有收获。

不过艾特觉得这段时间里最大的收获是公主和他的交流。托罗蒂王经常让艾特带着米缇娅公主去喝一点恢复真身的泉水。公主变成马是不能说话的，所以每次恢复过来都会拉着艾特兴致勃勃地聊上许久。艾特觉得公主的情绪挺好的，只是他不知道，公主只要跟他在一起的时候情绪都很好。 这种年轻人的事，艾特倒是满迟钝的……

旅途到了这个程度，大家都有一些疲惫，不过洋格斯还是很卖力，带着艾特他们去寻找能够开启光之路的光之地图。

没过多久，艾特知道了为何洋格斯如此卖力。

原来寻找地图的还有一个人，那人不是旁人，正是女盗贼盖尔达姐姐。

在寻找到海贼洞窟之后，大家见到了盖尔达。原来她已经先众人一步来到了这里，并在努力寻找光之地图。洋格斯看见盖尔达之后就差没两眼放光了，卷起袖子往前猛冲："一定不能让那个人得到！"

"啧啧。"库库尔吹口哨，"真是一个冲动的人……不过为了女人冲动，挺好的。"

艾特倒不好说什么，只是和众人一起慢慢往洞窟深处探去。经过一番强烈而彻底的折腾，大家终于在底层见到了藏有光之地图的宝箱。

盖尔达已经抢先一步到了这里，这女人对洋格斯挺凶，打架本事却差了点。被克罗船长的幽灵轰得站不起来，洋格斯一看不干了："嘿，敢动老子的女人？找死！就算你死了我也让你再死一次！"

船长幽灵哪里是这四个身经百战的无赖的对手？很快就被打成恶灵退散状了。盖尔达醒的倒是时候，船长先生退散之后她立刻就醒了，还过来打算抢地图。不过眼看着这四个人像没事一样把船长打得北都找不着，想了想还是算了："得，一张写着没有的路的地图，你们拿去玩儿吧。反正这一路我拿到的钱也不少了，拜拜。"

洋格斯撇撇嘴："盖尔达这种头发长见识短的傻丫头……老大，咱们现在动身过去看看？"

艾特点点头："好。"

按照地图的指示，大家开船到了大海中央的群岛。到了这里之后，忽然所有的石峰都开始发生了反映。

慢慢的，奇迹出现了。在众目睽睽之下，一条光芒铺就的路出现在海面上，笔直地通向前往大陆的群山。

"前面是山哟。"

"不管了，反正现在也是没地方可去！"

总而言之言而总之，大家闭着眼睛往前开，这条船居然慢慢开进了山的内部，顺着山洞一样的水路不断向前，最终停在了一个众人见所未见的地方。

有巨大的鸟影在地面轻轻划过。艾特抬头，却看不见什么。天空湛蓝，白云悠悠，这个世界仿佛被洗涤过一样，又仿佛从来没有什么人来过一样。

在这块岛屿的中央有一个村落。抱着有村子总好过没有的原则，艾特他们进入了村庄。

村子的人都很朴素，原来这就是上古的古代村落雷提西亚。在挂有神鸟像的长老家，艾特向长老请教了关于神鸟雷提斯的问题。

原来刚才艾特他们看到的那个影子就是雷提斯的影子，不过它也只留下了影子在这个世界，雷体斯的本体则已经到了异世界。在那个世界里，据说雷提斯正在跟邪恶的势力搏斗。

"已经很久没有人来这里了。"长老看着艾特他们悠悠地说，"你们能来到这里，证明你拥有勇气和智慧。希望你们能够找到异世界的时空门，把我们的神鸟带回来。"

艾特有点勉强地点头同意了长老的说法。从村子里走出来，他们一路跟着神鸟的影子来到了一处奇怪的地方。在里，有一个孤零零的黑色小漩涡。

犹豫了一夏，艾特把自己的手放在漩涡上。

走过黑洞，艾特来到了一个奇怪的世界。

走过时空门，艾特和伙伴们发现他们身在一个和雷提西亚一样的地方。只是这里的一切都是惨淡的黑色，没有色彩。艾特一行人因为自己身上是有色彩的，被当成是奇怪的人。村民把长老喊来，一群村民大眼瞪小眼地看着艾特。

"嘿，和雷提斯一样有色彩呢，是不是它的伙伴？"

"说不定也很危险呢，别刺激他们比较好……"

长老出来了，他也是黑黑的一个影子，看起来有那么一点奇怪。

"你们是光之世界的人吧？"长老一语道破。

"是的。"艾特承认。

"这里是暗之雷提西亚。"长老缓慢地说着，"但是也是存在的，所以这里也是雷提西亚。"

艾特跟着长老到了他的住处，这里没有外人，长老才说起他的真实意思："你们能不能帮我们问一下雷提斯的想法？"

"啊？"

"你看我们村子现在这么荒芜，"长老叹气，"跟雷提斯有很大的关系。它是神鸟，我们不知道他的想法，你们和它一样来自于光之世界，或许你们能比较好的沟通吧。"

"竟然这样……"艾特挠着头出发了。根据长老所说，雷提斯经常长期停留在东面丘陵的一处石门上。

出了村子，在极其不适应满眼黑白色彩的情况下，一行人终于找到了那个丘陵。

抬头望过去，杰西卡发出感慨："好大的鸟……"

一头巨大的鸟站在那里，低头俯瞰这一群远道而来的人们。艾特他们从来没见过这么大的鸟，也从来没见过这么神气的鸟。和壁画上的形象很符合，这鸟的名字应该就是雷提斯了。

"你们来了。"雷提斯注视着这一群充满了生机的人，对他们进行了几次冲击之后回到石门上，"我的影子在光之世界寻找有勇气的访问者，终于等到你们了。"



"先别说这个。"背井离乡的老头儿托罗蒂对破坏别人家乡的事特别反感，直截了当地问道："你为什么要迫害这个村子？难道你不是来跟这里的黑暗之力战斗的吗？"

"那不是我的意思。"雷提斯无奈地道，"当年我与暗黑神拉普森一战之后，把力量都借给人类封印暗黑神。虽然暗黑神被封印，世界各地的魔物却是层出不穷，杀也杀不尽。"

"我把自己的蛋放在了这个世界，却没想到，一个暗黑神的手下偷偷来到了这个世界……"

这下大家都明白了，原来神鸟也是受挟持的，并非出于本意。那么它寻找有勇气有实力的人干什么也就很容易理解了，这鸟不就是希望多找几个人来帮自己把孩子抢回来么？

"你们身上有别人从来没有过的光芒。"神鸟凝望着众人，如是说道，"我欣赏你们的勇气，欣赏你们不放弃希望的勇气。"

"这么说我们是责无旁贷了？"库库尔耸肩道，"来吧，让暴风雨来的更猛烈一些吧，兄弟们上！"

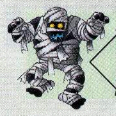
神鸟雷提斯抓着马车把众人带上山顶，营救雷提斯孩子的大作战就此开始了。

……坦白地说，这次营救计划相当失败。失败的程度可以和以前帮助查格斯王子寻找红宝石相媲美，最终暗黑妖魔自爆毁灭了神鸟蛋。但众人一直以来不算好的运气在这一刻终于有了转机。

幼小的神鸟并没有被炸得粉碎，它的身影慢慢浮现出来，原来它的身体虽然已经灭亡，却能以灵魂的方式出现。只要艾特持有它的灵魂，随时都可以召唤它出来。

“这么神奇？”托罗蒂显然对这番话不是很相信。

后来，老头儿信了，恐高的他在神鸟的帮助下，开始反复磨练自己的神经……



第八章

有了神鸟飞天的能力之后，行动一下子方便了很多。但这样下去依然无法找到魔犬。大家只能在各地搜集资料，又回到了那种漫无目标的状态。倒是在法皇之馆门口看到了库库尔的哥哥马尔切洛。此人现在已经是在法皇身边工作的高级白领，很有点看不起艾特他们东游西荡穷酸样的意思。艾特也不和他计较，反正法皇还在安全状态最好。

终于，众人的千头万绪有了一点线索，在帕米德尔镇西北方有一个三角谷，被两边瀑布环绕的这里是一个充满了各种奇怪生物的村庄。从僵尸到吸血蝙蝠遍地都是，不过这里的生物都很和善。艾特看着跑来跑去的盔甲怪什么的，忽然有点明白了。种族和外表永远是这个世界的点缀，真正掌控核心的还是内心。像这里的怪物，虽然他们不是受诅咒才成为怪物的，但有着友善心灵的他们不是和托罗蒂王一样是可以结交的好朋友吗？这个世界上也许有善良和邪恶，但肯定没有种族的界限……

在村子里闲逛半天，终于打听到居然有人知道关于暗黑神的消息这种爆炸性内幕，艾特等人几乎想笑着爬过了。他们顺着旁人的指点来到妖精拉尤家里，正好见到满头红发的小妖精。

“我叫拉尤。”小姑娘笑眯眯跟这些外来的奇怪的人打招呼，“你们是从外面来的吧？很难的啊，一起的同伴还有一个魔物……”

“！”托罗蒂王的额头暴出一根青筋。

“是啊是啊……”洋格斯用一根手指指微指了一下托罗蒂王，“我们收服了不少魔兽呢，你有什么关于魔兽的消息吗？”

“！！”老头脑袋上爬出两根青筋。

众人嘻嘻哈哈说起各自的事来，小姑娘似乎年纪不大就开始喜欢回忆往事，她回忆起这个山谷以前有个人叫切尔斯的……艾特顺着她的话茬往下问才问明白，这个切尔斯就是那个在霍华德家被害的切尔斯。这可是个让人惊讶的消息，既然大家也曾经算是跟切尔斯相识，往下的话就好说了。

听着艾特他们说起切尔斯的遭遇，少女的眼睛慢慢黯淡下来。那个曾经被牵挂的人已经和她不是一个世界的人了，正如这个世界上的很多事，一旦远去，就再也遥不可及。

说道最后，艾特归纳总结了一下中心思想：“如



果不找到暗黑神拉普森，恐怕会有更多像切尔斯这样的受害者。”

少女低垂的眼睛再一次闪耀出明亮的光：“我知道，数百年来阻止暗黑神惟一的方法就是把封印着暗黑神的手杖再一次封入结界。”

“我会尽力帮你们。”少女看着艾特说，“我会找人带你们去村子里的宝物库，那里有贤者留下来的遗物，暗黑大树之叶子。靠它，你们应该能找得到暗黑神的下落。请尽力再次封印它吧，为了所有无辜的人们，也为了切尔斯。”

艾特点点头：“我会竭尽全力。”

跟着小蝙蝠走到宝物库，艾特拿到了黑暗世界的树叶。同时他也看到了贤者的遗言，关于种种往事的回顾让他们知道了从前的七贤者是如何封印暗黑神的。既然前人能成功，没理由现在的人不能成功。贤者的遗言对艾特来说，无疑是最好的动力之一。

有了黑暗大树的叶子，艾特很明显能感觉到魔犬的行踪。它果然在预谋进入法皇的住所。一路跟踪之下，艾特他们也来到了法皇之厅。法皇厅建筑宏伟，守卫森严，艾特一行人只能在外面偷偷听一点消息。碰巧他们看见了库库尔的哥哥马尔切洛跟在法皇背后，两人走到庭院中央的时候停住了脚步。



“马尔切洛，你知道我为什么会把你调到这里来吗？”法皇发问道，“我知道这不是个好话题，但是我想问问你。”

“我不知道，大人。”马尔切洛面对法皇倒是很恭敬，只是眉宇之间有挥之不去的不爽。

“因为我不想看着你继续堕入邪恶啊。”法皇语重心长地说道，“你当我真的老糊涂了？瞎了？”

“整个骑士团都在贪污教会的钱……”法皇安静地看着马尔切洛，“我知道不是你的错，但是我希望你能回头。”

马尔切洛微微鞠躬：“愿神保佑您，法皇大人，我还有点事，先走了。”

艾特一愣，这人脸皮倒是厚，被指破依然能够保持风度扭头就走，倒也是个人才了。当然他也看见法皇朝着他们藏身的地方微微一笑，继而叹息道：“老朋友啊，你让我如何挽救这样的孩子？”

天色阴暗，仿佛风雨欲来。

艾特还在出神的时候，库库尔抬头大叫一声：“看！”

顺着库库尔手指的方向，艾特看见一团紫色的云雾，当中活脱脱跳出一知长了巨大翅膀的恶犬。那恶犬口叼魔杖，却不是莱昂哈特还能是谁？

杰西卡提起鞭子：“咱们赶快吧，法皇是最后一个贤者后裔了。”

诸人冲进法皇厅，正巧看见尼诺大司教从房间里赶出来：“出事了！有，有奇怪的东西闯进法皇大人的房间里了！”他看见艾特等人，倒是立刻犹如抓住救命稻草一样：“求求你们！一定要救救法皇……对了，别忘了告诉法皇，最先来救援的是尼诺大司教……”

“……”

进入法皇的房间，艾特看见莱昂哈特好像又强了不少，这条死狗也打量了艾特一会，冒出一句：“居然有雷提斯的力量，真有趣。”

正所谓仇人相见分外眼红，艾特手下绝不肯留情，莱昂哈特也异常卖力，所以这一场打得也算是精彩异常。最终莱昂哈特到底是没能玩过艾特，这狗成长性太差，被打翻在地。

艾特刚把剑收起来，尼诺大司教已经跑进来了：“法皇，法皇大人，您没事吧？”

随着尼诺的步子，原本应该保卫法皇的骑士团其他成员也陆续赶到。其中领头的正是一脸坏笑的马尔切洛。此人一进来就看着倒在地上的法皇不说话，任凭大司教指责他，就是不为所动。

等尼诺大司教说完了，马尔切洛只是冷冷地看着这位矮胖的司教，摇摇头：“尼诺大司教，我想你搞错了……”

听马尔切洛这么说，艾特觉得心里一冷，他大概知道马尔切洛打算干什么了。

果不其然，马尔切洛很果断地对其他骑士团成员宣布道：“尼诺大司教勾结外人意图暗杀法皇，被我们发现了，现在把他们全都逮捕，随后通通流放炼狱岛！”

杰西卡睁大了眼睛：“你疯了？库库尔是你亲兄弟啊……”

马尔切洛没有回答杰西卡的质问，只是冷冷哼了一声。

众人离去之后，马尔切洛的目光落在地上那把奇怪的魔杖上，抓起魔杖的一瞬间，他感受到了一股前所未有的巨大力量。

去炼狱岛的路上，艾特从尼诺大司教口中得知法皇身体早就虚弱得不成样子了，否则也不会今天遇到魔兽就昏倒。而炼狱岛则是一个可怕的地方，据说一般人只要进入一次就没有出来的机会。尼诺大司教在途中不断担心这法皇的安危，他总觉得马尔切洛会对法皇不利。

炼狱岛的日子漫长而无聊，在这里没有任何希望，虽然众人无时无刻不考虑着怎样逃脱，在这样一个连日夜都无法区分的地方却无能为力。

时间，就这样慢慢流逝。一直到某一天尼诺大司教忽然听看守说起法皇去世，众人才惊觉一个月已经这样飞快地过去了。

法皇去世就意味着最后一个贤者后裔也没能幸免，听到这个消息简直是万念俱灰的众人开始策划逃狱。

尼诺大司教第一次违背神的意志去撒谎，被黄金等关键字蒙蔽的看守们上当了。艾特带着诸人打晕的守卫，拿到了钥匙。

然而人算不如天算，大家忘记从炼狱岛上去还要启动电梯开关，这就意味着必须留下一个人在这里。洋格斯自告奋勇要留下，却被尼诺大司教拦住了。

“我留下吧。”尼诺看着艾特年轻的脸，淡淡地说，“就算出去了，我也没脸见教会的人了，不如留在这里。”

在尼诺拉动开关的齿轮声中，电梯缓缓上升。

“艾特，”原本养尊处优的尼诺此刻眼神竟然坚毅无比，他仰头看着离开的艾特等人，沉声道，“我只拜托你一件事，就是一定要调查出法皇大人死亡

的真相。”

艾特看着尼诺那胖胖的脸，用力点点头。

尼诺仿佛松了一口气，回头对正在慢慢转醒的两个守卫道：“不好意思，刚才骗了你们。现在随便你们怎么处置吧，我已经有准备了。”

到了地面的众人被托罗蒂接走，显然除了托罗蒂外，连公主也在为艾特他们能逃离炼狱岛而高兴。

只是这种高兴不能持续太久罢了。

听说马尔切洛正在圣地哥尔德发表法皇就职讲演，一行人赶快运用神鸟的力量飞过去看个究竟。

艾特一路上也见过不少人了，数这个马尔切洛的口才最烂。一个就职讲演而已，怎么就能让民众听得不满意呢？听那小子说的那套，什么也不靠血统靠实力什么的，这话谁爱听啊？

“让我们把所有无能的国王赶下台吧！”马尔切洛用可以媲美政治疯子的口吻继续他那可笑的讲演。艾特等人在旁边看着他觉得奇怪，这个人好像没有被魔杖控制，怎么又显得如此疯狂呢？看他的皮肤颜色，明显还是平时的颜色，也没浑身散发紫气……

马尔切洛眼睛倒是很尖，一眼就看到艾特他们回来了。此人魔杖一挥：“那些人，把他们统统处死！”

杰西卡捅捅身边的库库尔：“哎，你亲哥哥耶！”

库库尔苦笑了一下：“同父异母嘛……”

艾特使用神鸟的灵魂轻松摆脱了骑士团的包围，一群人飞身上了讲演台，站在了马尔切洛的对面。

“还是要我亲自动手！”马尔切洛咬牙切齿地冲了过来，“送你们去另一个世界吧！”

马尔切洛这个人口才不怎么样，却是个有真才实料的家伙。四个人打他一个也有一点吃力，不过这人一生到此为止除了高傲没有什么可以支撑他的东西，倒也好对付。艾特一行人想起尼诺大司教在地下牢里那个坚毅的眼神，还有法皇和蔼的笑容，总觉得心里有一股用不完的力量。也许这就是他们和马尔切洛这种人最大的区别了，总之这一场战斗虽然艰苦，却不卓绝。最终艾特还是打落了马尔切洛手中的武器。

被打败的马尔切洛还没来得及说完失败者的台词，他的表情和手中的魔杖都发生了变化。魔杖迅速散发出紫色光芒，马尔切洛这一次才真正露出“被控制”的表情。

“谢谢你了，艾特。”

艾特看着浑身散发出诡异味道的马尔切洛：“破坏神拉普森？”

“没错，是我。”

“你……”

“七贤者的灵魂已经都不在了。”拉普森的声音冷得像从冰水里提出来，“这个马尔切洛的精神力太过强大，我差点控制不了他。幸亏你们帮我打败了他啊……现在一切封印和束缚都已经不存在，我的肉体就要解放了！”

慢慢浮上空中的马尔切洛／拉普森把手中的魔杖掷出，一场惊天动地的异变开始了。

整个会场被强大的力量硬生生从地面扯开，朝天空飞去。马尔切洛恨恨地抱怨了一句，打算投身深渊，却被弟弟库库尔抓住了。

“算了吧。”库库尔看着自己的哥哥，“人啊，能活着已经不易，你这是何必呢？”

“你这是打算看我的笑话么？”马尔切洛对自己这个弟弟倒是一直都没好脸色，“你想让我乞怜？”

“别傻了。”库库尔摇头道，“我只是不忍心让十年前那个曾经温柔过的男孩死掉而已。十年了，你看得开看不开我不管，你得活下去。”

说话间，马尔切洛已经被弟弟拉上来。艾特这时忽然觉得库库尔其实是他们当中最成熟的，他看见库库尔对马尔切洛挥挥手：“走吧，以后干坏事的时候小心点别遇到我。”

马尔切洛把手上的骑士团戒指扔了过来：“给你吧，我留着也没用。”

马尔切洛走了，该做的事还是得继续。众人用神鸟之魂化身成神鸟冲入黑暗魔都市，在这里他们见到了暗黑神拉普森，这是一个看起来矮胖甚至有点可爱的家伙。但是此人所作的那些事实在让人不能觉得他真的是很可爱，三言两语过去，大家开始动手。

有了丰富战斗经验的同志们在面对暗黑神的时候已经不再胆怯，凭借着艾特特殊的体质，以及同伴们在无数次战斗中积攒的各种技巧，暗黑神也不过是抵挡时间长一点的又一个失败者罢了。

被打败了的拉普森化成一摊脓水消失在众人面前，杰西卡刚想说两句胜利感言，忽然发现整个都市都在颤抖，她的漂亮话到嘴边变成了：“同志们，这里快完蛋了！”

也不要追究杰西卡为什么会说出这么“生动”的话，大家拼命向外跑去，一路上斩妖除魔，在最后关头神鸟飞来，接走了他们。

然而，这就结束了么？

显然没有。

一股强烈的紫色气流包围了魔王城，慢慢的暗黑魔都市开始变形，渐渐变成了一个生物的形状。暗黑神拉普森的声音在空中响了起来：“嘿嘿……你们怎么也想不到吧？居然让我用这样的方法得到了完美的肉体，怎么样，现在你们觉得我这身材如何？”

魔王伸出双手，一股凌厉的压力朝艾特他们压过来：“你们这次真的阻止不了我了！”

艾特只觉得眼前一黑……

被神鸟雷提斯接走的艾特回到了雷提西亚。雷提斯凝重地看着艾特：“艾特，这次可能真的无法打倒暗黑神了，不过我觉得你的血统很特别，你真的有可能创造奇迹。”

“奇迹？”

“奇迹。”雷提斯闭上眼睛，“这个世界永远会有奇迹，要相信，要有勇气，有爱，有哀愁，有种种人生的羁绊和经历……当所有的一切都聚在一起之后，奇迹就能发生。”

艾特有些迷茫了：“这些我都经历过了……可是……”

“没有什么可是。”神鸟递给艾特一样东西，“山彦之笛，去吧，回去重新感受一遍你经历过的种种，去搜集贤者们留下的宝珠，那里有奇迹所需要的一切。”

艾特静静接过山彦之笛，闭上眼睛，一路上的辛酸和快乐纷纷涌上心头。

再睁开眼的时候，他看向神鸟。



“我明白了。”

“明白就好。”雷提斯说，“去吧，尽快回来。”

艾特拿着能够吹响回忆的山彦之笛回到了莱拉斯被烧毁的故居，初遇杰西卡的利萨斯塔，麦拉修道院……七个贤者后裔已经逝去，但他们带给艾特的回忆都还在，这些回忆一个一个纷纷聚成美丽的宝珠，浓缩了贤者们的灵魂，保存了旅行者们的经历。那些欢乐和悲伤，那些爱与恨，那些过去与未来，那些改变和被改变……当艾特一路走下去的时候，他忽然明白了为何暗黑神依然对他们如此无奈，也明白了雷提斯所说的“奇迹”到底是什么。

奇迹就是人心中所有的一切。

搜集好了所有宝珠的艾特带着神鸟交给他的神杖解开了暗黑神的封印。

“这是一次彻底完结的战斗。”艾特看着巨大的暗黑神，平静地说，“过去，现在，将来。在这里，我们把它完结吧！”

这一次，无论普拉森怎样叫嚣也没有用了。七贤者的灵魂一个接一个出现，拉普森的坚实肉体被慢慢打破。

“无论两个世界还是一个世界。”艾特看着慢慢化成灰烬的拉普森说，“没有爱也没有信仰的人是无法生存的。”

一切都结束了，只有洋格斯看着托罗蒂王纳闷地问：“我说大叔，你好像还是绿色的时候好看点……”



尾声

几个月过去了，到了公主米缇娅婚礼的日子。大多数人都欢天喜地，只有见过查格斯王子真面目的几个人闷闷不乐。那傻小子配这么个美女公主，是人看见都不爽。况且之前旅行的时候跟艾特说了那么多悄悄话，日久盛情是瞎子也能看出来的事。只是只是……这个所谓的皇家义务该怎么办？

艾特自己还在犹豫的时候，周围一群人已经在给他出主意了：“想啥想？抢亲吧，反正你连暗黑神都弄死了，这一个傻帽国家几个小破侍卫你还怕啥？”

“就是就是，你看那个营养不良的干巴侍卫长，我一巴掌就能推到！”

“到时候你去抓新娘，剩下的我来帮你对付……”

“你到时候把手往新娘子手上那么一抓，说：‘妹妹跟我走吧……’”

“…………”

越近了萨森比克城，艾特越觉得心头某种感觉强烈起来。终于，这种感觉在查格斯王子打算拒绝这些平民参加婚礼的第二天，也就是婚礼当天爆发出来了。

“一个人如果诚实，也该诚实地面对自己的感情吧？”

这么安慰着自己，艾特推开教堂的大门。公主不在这里，她早就跑了。

那么，幸福只有自己来追了。

艾特在如多米诺骨牌一样倒下的侍卫之中穿梭而过，终于看见了那个月亮一般的白色身影。

于是，仿佛旅行刚刚开始一样，一条小路上有一辆马车，一个貌似妖怪的老头开心地驾着马车，周围山和树都仿佛鲜活起来，马车顺着山路慢慢向前，向着快乐和幸福走去。

这个世界应该是幸福的。

米缇娅用微笑这样对艾特说。

PS2游戏至尊年鉴

2004年7月1日～2005年6月1日







“PS2游戏至尊年鉴”游戏框说明

游戏中文译名

这里只给出译名，没有放出原名，因为封面图上就可以看到原名。

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以用来帮助大家进行导购。

游戏画面欣赏

让大家从感性的角度来认识这款游戏，这里选出的一般都是本游戏最具代表性的游戏画面。

游戏的分项评价

从5个不同的角度来细评这款游戏，另外最后还有1项特别分，针对不同的游戏，项目不同。

机动战士高达 一年战争

■发售日：2005年4月7日　■游戏类型：ACT　■游戏人数：1人
■发行公司：Bandai　■记忆要求：78KB　■推定销量：36万套



本作采用了Namco的《皇牌空战》环境表现技术以及《灵魂能力》的动作表现，两者的结合令原著中那种规模庞大而细密的战斗场景得到了高度的再现，机体动作也变得更加流畅。可谓PS2高达游戏中画面最强的一作！游戏的关卡设计比较有趣，在完全忠实于原著故事的前提下，除了宇宙和地面战外，还加入了炮台战等多种类型的战斗，颇有新意。只是游戏的控制方式与《装甲核心》比较相近，因此与其他高达作品相比改变较大，令许多玩家一时难以适应。最令人遗憾的是游戏的隐藏要素过少，使游戏变得没有什么重复游戏性。

推荐指数：★★★★☆　关键词：南梦宫技术




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　原著度：

游戏基本信息

有关于该游戏的6项基本信息，其中推定销量是该游戏自发售到2005年6月的销量，另外并不是所有的游戏都有销量数据。

权威游戏介绍

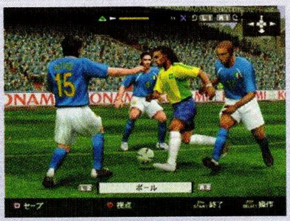
以150到400字左右的篇幅，介绍游戏的大致特色。务求让大家对游戏有一个基本的认识。游戏介绍的详细程度分为150字、250字、370字这3种规格。

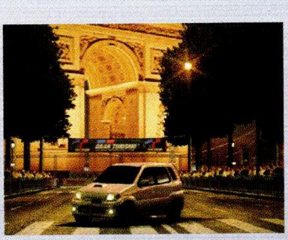
推荐指数与关键词

我们对该游戏的推荐度，从高到低为1星（★☆☆☆☆）到5星（★★★★★）。另外这次年鉴还全新加入了“关键词”项目。

游戏类型说明

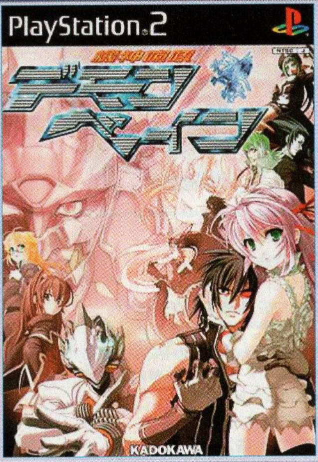
类型	说明	类型	说明
ACT	ACTION，动作游戏	MUG	MUSIC GAME，音乐游戏
A・RPG	ACTION RPG，动作角色扮演游戏	PUZ	PUZZLE，益智类游戏
AVG	ADVENTURE GAME，冒险游戏	RAC	RACING，赛车游戏
A・AVG	ACTION AVG，动作冒险游戏	RPG	ROLE PLAYING GAME，角色扮演游戏
ETC	其他类游戏	SLG	SIMULATION GAME，模拟／战略游戏
FPS	FIRST PERSON SHOOTING，第一人称视点射击游戏	S・RPG	SIMULATION RPG，战略角色扮演类游戏
FTG	FIGHTING GAME，格斗游戏	SPG	SPORTS GAME，运动游戏
MMORPG	MASSIVE MULTI-PLAYER ONLINE RPG，大型多人在线角色扮演游戏	STG	SHOOTING GAME，射击游戏
		TAB	TABLE，桌面游戏




PS2至尊游戏年鉴 游戏索引

2004年7月1日～2005年6月1日

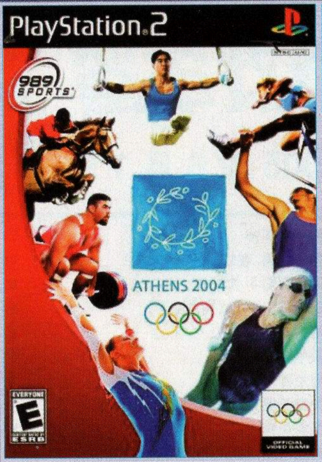


机神咆哮 Demonbane

■发售日：2004年7月1日 ■类型：AVG
■发行公司：角川书店 ■游戏人数：1人

本作移植自著名PC游戏，是典型的文字AVG。主人公受"霸道财阀"的总帅——一个可爱的小女生霸道琉璃的托付，找出拯救世界的魔导书之后引发出一系列的故事。游戏里融入了当今动漫游戏中非常流行的"机器人+魔法+美少女"，画面十分精美，尤其是大魄力的3D动画让玩家临场感十足。多分支多结局的设置也让游戏的耐玩度大大增加。

推荐指数：★★☆☆☆



雅典 2004

■发售日：2004年7月14日 ■类型：SPG
■发行公司：SCEA ■游戏人数：1～4人

自从20多年前Konami推出《田径》以来，综合类体育游戏一直没能跳出以定时按键为主的游戏方式，这款搭配2004雅典奥运会推出的体育游戏同样如此。本作中共有24个比赛项目，多数项目都是考验玩家的手眼协调能力，根据画面的提示在适当时机按下指定的键位。本作画面虽然不是很突出，不过运动员的动作还算逼真。

推荐指数：★★☆☆☆



铁人28号

■发售日：2004年7月1日 ■类型：ACT
■发行公司：Bandai ■游戏人数：1人

早在1955年就登场、并开创了日本机器人动画体系的漫画名作《铁人28号》，在PS2上推出的游戏作品。本作再现了日本30年代时的街头景象，玩家扮演主角金田正太郎驾驶铁人28号战斗，通过一个键的简单操作就能够实现"打""踢""抓""投"等丰富动作，并可使出华丽的必杀技。可供4人同时游戏也是本作的一大卖点与特色。

推荐指数：★★☆☆☆



让我们做运动

■发售日：2004年7月15日 ■类型：ETC
■发行公司：Konami ■游戏人数：1～4人

由Konami推出的利用EyeToy来玩的游戏。题材就是做运动，游戏中所收录的运动种类共有15种，包括足球、棒球、高尔夫、竞马等，不论是大人小孩，都会有自己喜欢的运动。由于有了EyeToy，大家可以充分自己的肢体来玩这些运动游戏，而不再像以往那样仅仅只是利用手指来玩。除了运动游戏以后，本作还收录了部分迷你游戏。

推荐指数：★★★☆☆



多卡邦 DX

■发售日：2004年7月8日 ■类型：RPG
■发行公司：Asmic Ace ■游戏人数：1～4人

以玩法多变受到玩家好评的《怒之铁剑》新作。本作是一款传统的大富翁式棋盘类游戏，但其中加入了诸如升级，战斗，转职等RPG众多要素。游戏的氛围非常轻松搞笑，简单的操作和易懂的玩法让无论什么年龄与性别的玩家都能快速上手。游戏支持4人对战（可以2v2组队），毕竟作为一款棋盘类游戏，与朋友们同乐才是最大的乐趣所在。

推荐指数：★★★☆☆

数码恶魔传说 天魔变

■发售日：2004年7月15日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Atlus ■记忆要求：305KB ■推定销量：15万套



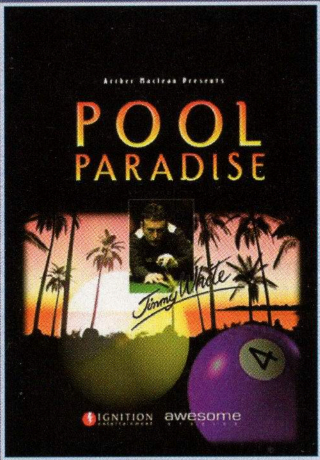
这是Atlus在探索RPG新路子上的一款优秀作品，游戏摒弃了"《女神》系列"的仲魔、交涉等系统，采用了曼斗罗这种新的系统，力求突破与创新。游戏很强调"吃"这一要素，不仅是剧情，在练级方面"吃"也是一个重要手段。曼斗罗的设定很有新意，每一个曼斗罗都具有不同的能力，而且还有能力强大的隐藏曼斗罗，这大大刺激玩家进行游戏。游戏在剧情方面表现很出色，优秀的剧本更是让本作列为优秀作品之列。人物刻画方面很细致，再加上知名声优的倾情演出，让游戏更有血有肉。另外，游戏的隐藏BOSS很具有挑战性。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：曼斗罗





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
剧情度：



台球天堂

■发售日：2004年7月13日 ■类型：SPG
■发行公司：Ignition ■游戏人数：1～2人

本作是欧洲台球狂热爱好者Archer Maclean的心血之作，可说是有史以来最具创新性的台球游戏。本作结合了专业性与趣味性，古怪的故事背景、丰富的迷你游戏使其具备了极强的可玩性。玩家将会接受各种古怪人物的挑战，以不同的规则和玩法进行比赛，甚至台球桌的设计也是花样百出，让玩家感受完全不一样的台球乐趣。

推荐指数：★★☆☆☆

鱼仔 拯救水塘大作战（中文版）

■发售日：2004年7月15日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：SCEI ■记忆要求：298KB ■推定销量：－



一款充满了休闲和温馨感觉的作品。玩家控制的是一条小鱼，它没有什么特殊能力，要靠自身的吞食能力和鱼尾的拍打通过各种难关。在充满了危机的小河中，玩家除了需要解开各种谜题到达新的地点、吞食其他生物填饱肚皮外，还要摆脱上钩的危机和帮助各个区域的传说之主，以得到他们的帮助，拯救小河即将面临的危机。虽然玩法简单，但事实上要在水中很好地控制主人公行动并不容易，所以在操作上需要玩家适应。另外吞食不同生物和夺取鱼钩可以收录到图鉴中，还有大量隐藏的增加能力鱼鳞，保证了游戏的耐玩度。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：休闲和温馨

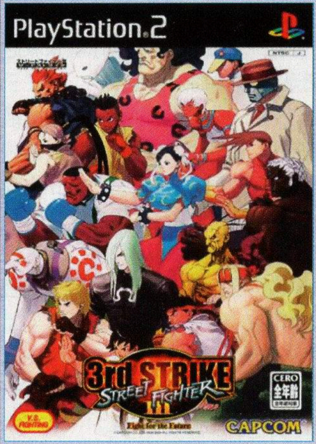




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 鱼塘度：

街头霸王III 三度冲击

■发售日：2004年7月22日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：61KB ■推定销量：3.8万套



本作属于曾于2000年推出的DC版的完全移植版，同时也是正统"《街霸》系列"目前的最后一作，在2D格斗史上有着崇高的地位。该作加入了超必杀技自由选择、强化必杀技的EX必杀技新系统，令游戏更具战略性且更加深奥。PS2版具有60帧的流畅画面，增加了抗锯齿功能，并在100%的移植度以外还进行了细微的调整。个性化角色以及超凡的音乐、音效均可成为格斗游戏的范本。BLOCKING等精妙严谨的系统使游戏的可玩性极高，具有同类游戏难以企及的平衡度。此外限定版由游戏、攻略本、DVD、拼图等内容构成，收藏娱乐并重。

推荐指数：★★★★★ 关键词：BLOCKING





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 深奥度：

实况力量全职业棒球11

■发售日：2004年7月15日 ■类型：SPG
■发行公司：Konami ■游戏人数：1～2人

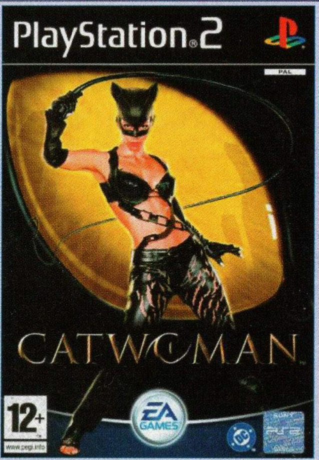


Konami棒球游戏系列最新作，和《WE》一样，《实况职棒》也是几乎一年一作，2004年的这一作已经是系列第十一作了，尽管推出了十几年，但在这次的最新作中，除了最新的球队数据以外，游戏的系统仍在各方面都进行了进化，游戏玩起来更有战略性了。本作还新增了以大学棒球比赛为舞台的"SUCCESS模式"。棒球爱好者值得一试。

推荐指数：★★★☆☆

猫女

■发售日：2004年7月20日 ■类型：ACT
■发行公司：EA ■游戏人数：1人



虽然有巨星加盟，电影版《猫女》却是一部失败的影片，游戏版同样令人失望。在游戏中，玩家的主要武器是猫女的长鞭，不仅可以用来直接攻击敌人，还可以用鞭子勾住环境中的各种物体砸向敌人。本作在关卡和动作设计上都借鉴了《波斯王子》的特点，不过操作性极差，谜题设计也十分蹩脚。不过本作的画面非常出色，算是其最大亮点。

推荐指数：★☆☆☆☆

天诛 红（中文版）

■发售日：2004年7月22日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：FromSoftware ■记忆要求：46KB ■推定销量：－



本作相当于系列的外传作品，时间设定在1代和3代之间，没有传统主角力丸登场，取而代之的是新角色凛。主线流程为彩女与凛两位主角交替进行的形式，每一关都以时代剧的形式制作了片头和片尾，这使得故事显得更加紧凑和吸引人。系统方面，除了细节上的微调以外，加入了一些Xbox版《回归之章》中新增的忍术以及动作，忍术评价以及习得系统也得到了改良。作为核心的忍杀系统中加入完美忍杀的判定以及全新的多人忍杀系统，使得整体表演性和动作性更佳。中文版在日版之后很快就面世了。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：忍杀





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 忍杀度：

宇宙巡航机 V

■发售日：2004 年 7 月 22 日 ■游戏类型：STG ■游戏人数：1～2 人
■发行公司：Konami ■记忆要求：39KB ■推定销量：5.7 万套



曾是飞行射击游戏的代名词之一“《宇宙巡航机》系列”的最新作！本作的革新之处除了超豪华的 3D 游戏画面之外，还在于对子机的控制，子机的运用在本作中是最为核心的技巧。从 Type1～Type4 共四种子机模式均经过精心设计，不同的子机模式具有完全不同的攻击方式。本作由曾开发了《斑鸠》等作的“精品制造厂”财宝开发组出品，这是品质的最大保证。游戏的难度相较之以往的系列作，算是适中了，但如果选择高难度玩的话，就有挑战极限的乐趣了。另外万物循环，轮回转生的主题思想为本作增添了浓厚的文化气息。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：财宝开发组

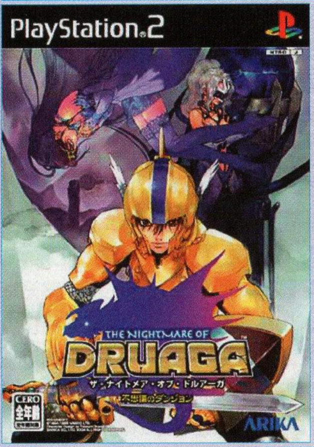




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
爽快度：

多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫

■发售日：2004 年 7 月 29 日 ■游戏类型：A・RPG ■游戏人数：1 人
■发行公司：Namco ■记忆要求：298KB ■推定销量：6.7 万套



虽然本作是 Namco 于 1985 年在 FC 上推出的《多鲁亚加之塔》的正统续作，但这次却是由三家公司合作推出的：Akira 制作、Chunsoft 授权、Namco 发行。本作将 Chunsoft 最著名的“《不可思议的迷宫》系列”的系统融入到了“《多鲁亚加之塔》系列”的迷宫中，而三大原创系统——“女神的加护”、“即时回合制”以及“Another 迷宫”也令游戏有了属于自己的特色。在难度方面，本作降低了不少，而在系统人性化方面也做得相当不错，即使没有玩过前作或“《不可思议的迷宫》系列”的朋友也能很快上手。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：多鲁亚加之塔





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
迷宫度：

爆炎觉醒



■发售日：2004 年 7 月 22 日 ■类型：ACT
■发行公司：IDEA FACTORY ■游戏人数：1 人

本作是该公司“《混沌》系列”向动作游戏领域拓展的尝试性作品，玩法类似当今大红大紫的“《无双》系列”。本作的主角——“爆炎之子”希罗，为了弄清亡灵袭击村庄的真相，拿起自己的镰刀上演了一幕剑与火的骑士活剧。尽管游戏的打击感与系统养成方面都不能叫人满意，但系列的众多人气角色登场依然能让 FANS 们大呼过瘾。

推荐指数：★★☆☆☆

太鼓达人 4



■发售日：2004 年 7 月 22 日 ■类型：音乐
■发行公司：NAMCO ■游戏人数：1～2 人

人气的太鼓音乐游戏“太鼓达人”系列第四作。本作继承了该系列一贯风格：简单的操作，可爱的角色，让人笑到缺氧的迷你游戏……游戏中采用的音乐选材很广，从 TV 动画的 OP、ED 到世界著名的交响乐等。初心者难度能让初次接触的玩家轻松上手，而“鬼”难度大大增加了游戏的挑战性。喜欢音乐游戏的玩家可别错过哦。

推荐指数：★★★☆☆

洛克人 X 突击任务

■发售日：2004 年 7 月 29 日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1 人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：100KB ■推定销量：－



以高难度的横版式 ACT 著名的《洛克人 X》系列挑战 RPG 类型的第一作，无疑是相当成功的一作。系统很好地借鉴了《FFX》，同时也加入了很多自身的特色，如“变身”系统。人设极为突出，虽然可用角色多达 7 名，但每个角色在都有自己的特点。在普通的行走时，游戏增加了一些动作要素，比如冲刺、躲避陷阱和解谜等。另外本作的隐藏要素也十分丰富，收集金币和挖掘道具（NGC 版要素）都是增加耐玩度的要素。不过敌人种类偏少、遇敌率高是其缺点，幸好几乎100%的逃跑成功率很大程度上弥补了这个缺点。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：借鉴《FFX》





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
革新度：

侍魂零

■发售日：2004 年 7 月 29 日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2 人
■发行公司：SNK Playmore ■记忆要求：200KB 以上 ■推定销量：－



本作新加入了4名全新角色，并且新主人公德川庆寅由漫画家和月伸宏亲笔设计。游戏取消了以往的修罗和罗刹的剑质设定，把罗刹版角色独立出来成为新角色。游戏系统中新加入的剑气槽设定强调对战时出手的时机，气槽越高则攻击力越强；而无之境地系统蕴含多种变化。PS2 版中可以使用街机版中不能使用的中 BOSS 黑河内梦路和万三六九，总共有 26 名角色登场！另外音乐可以选择混音版和原声版。但除此之外 PS2 版没有任何加强，可以说与街机版一模一样，而且读盘速度很慢，仿佛令人回到了 PS 时代。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：和月伸宏





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
侍魂度：

ONE PIECE Land Land

■发售日：2004 年 7 月 29 日 ■类型：ACT
■发行公司：Bandai ■游戏人数：1 人

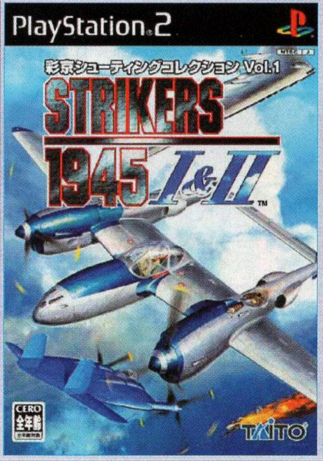


漫画界的人气之王《ONE PIECE》游戏化作品。本作一改Bandai的乱斗游戏的制作传统，成为一款卷轴型动作过关游戏。路飞海贼团的勇者们需要发挥各自的能力，在充满了敌人与陷阱的关卡里冒险，击倒各种能力奇特的 BOSS，以制压全部 7 大关卡为最终目标。此外，以特定条件通关以后还能出现全新的关卡，让游戏的耐玩度再次提升。

推荐指数：★★★☆☆

彩京射击典藏 Vol.1 Strike

■发售日：2004 年 8 月 5 日 ■类型：STG
■发行公司：Taito ■游戏人数：1～2 人



本作是街机射击名作《Strikers1945》的 1 代与 2 代的合集。“1945”系列一度是飞行射击类游戏的扛鼎之作与代名词。1 代的蓄力副武器，2 代中更为强化的耗费能量槽的蓄力攻击，成为彩京系列的独特设计。作为一款怀旧性质的复刻型作品，一贯的高难度非常值得玩家去反复挑战。在这飞行射击类游戏没落的年代，本作的出现还是非常有价值的。

推荐指数：★★★☆☆

罪恶装备 ISUKA

■发售日：2004 年 7 月 29 日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～4 人
■发行公司：Sammy ■记忆要求：234KB ■推定销量：7.4 万套



若问到最华丽的 2D 格斗游戏是什么，相信所有人都会不约而同的想到“《罪恶装备》系列”。本作的街机版因为首次加入了可同时四人对战的系统而受到了玩家广泛的关注。于PS2 平台推出的移植版在系统方面加入了更多的新要素，类似于横卷轴式动作游戏的“GG 爆烈模式”能令玩家享受到动作过关游戏的乐趣，同时，若使用特定角色机械 KY MK2 进行该模式的话，还能够学会其他角色的强力招式以便在对战等模式中使用！除前作角色全数保留外，本作还有三名全新角色登场！这些要素完全可以让任何人都能进行一场火热较量！

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：四人对战





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
角色度：

麻烦星人 恐慌制造者

■发售日：2004 年 8 月 5 日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2 人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：482KB ■推定销量：－



一款非常轻松搞笑的小品级游戏，玩家的任务是操纵麻烦星人 COSMI 君在世界各地制造恶作剧，达到一定分数后即可过关。游戏画面清新，风格简洁明快，实在是一款不可多得的休闲佳品。在游戏进行中，主角首先要用光枪吸收路人作为“素材”，然后跑到任意一个飞碟下面就可以变身成那个人类的样子利用身上的道具进行恶作剧，游戏中的道具多达四十余种，而且可以组合使用，由此衍生出来的恶作剧手段堪称千变万化。不过每个关卡里玩家都会遇到一个能力相似的强力电脑对手，如何躲开它的恶意干扰并伺机反击正是游戏的精华所在。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：轻松搞笑





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
恶搞度：

神奇机器竞技场 哔波猴终极热战（中文版）

■发售日：2004 年 8 月 5 日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4 人
■发行公司：SCEI ■记忆要求：125KB ■推定销量：—



作为外传的本作首次增加可同时多人游玩的系统，除了能选用几名主人公外，还能选用可爱的比波猴等参战。游戏一共分成3种模式：展现跃动活力的“故事模式”、热战不歇的“对战模式”、充满创意的“角色编辑模式”。在超过50种的关卡中，玩家可以使用各种经典道具与对手展开激烈的战斗。游戏中出现的比赛项目层出不穷，划船、对战、赛跑等种类繁多，绝对能让玩家大饱“手”福。由于本作是中文版，因此采用了全程的中文语音和中文文字，也让总长一共30分钟的超精细CG动画欣赏起来更有投入感，可以说是中文游戏中不可多得的作品。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：30 分钟 CG**





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 中文度：

洛克人 Power Battle Fighters

■发售日：2004 年 8 月 5 日 ■类型：ACT
■发行公司：CAPCOM ■游戏人数：1～2 人



全球销量突破千万的“《洛克人》系列”又添新丁。本作收集了1995年推出的街机游戏《ROCKMAN～THE POWER BATTLE》和1996年推出的街机游戏《ROCKMAN～THE POWER FIGHTERS》，与一般动作类游戏不同，本作的敌人只有BOSS。玩家面对一个个强大的BOSS，需得发挥全身解数方可过关。此外，本作还加入了能与朋友一起游戏的对战模式。

推荐指数：★★★☆☆

最游记 Reload Gunlock

■发售日：2004 年 8 月 5 日 ■类型：FTG
■发行公司：Bandai ■游戏人数：1～2 人

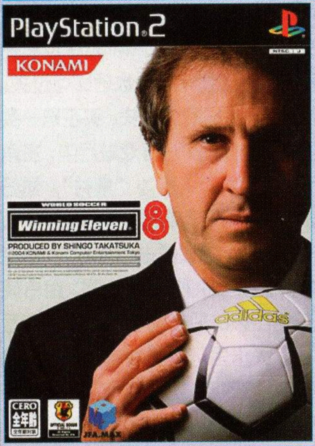


人气漫画《最游记》的系列新作《最游记RELOAD GUNLOCK》游戏化作品。本作是一款“BANDAI味”极其浓厚的格斗游戏，3D的人物建模和原班强大声优团的演出让游戏热到顶点。武器攻击，连携技，挑发，必杀技等华丽动作只需要通过很简单的操作就能实现。观赏模式里的精美插画也让游戏的收藏性增加不少。

推荐指数：★★☆☆☆

世界足球 胜利十一人 8

■发售日：2004 年 8 月 5 日 ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～2 人
■发行公司：Konami ■记忆要求：1758KB ■推定销量：104 万套



足球游戏就是“《WE》系列”。KCET在新的一年里再接再厉为我们奉献了《WE8》。通过长传球路和落点的微调，使得玩家能够能为自由地贯彻自己的打法。获得崭新的授权资料后，许多大家钟爱的俱乐部均展现出焕然一新的面貌。大师联赛引入成长衰老的职业生涯要素，使得整个玩家在组建球队的思考上需要全盘考虑。编辑模式中的球员趣味发型更让我们见识到了制作人的“恶搞”功力。但是，本作在如何表现球员对抗时的重心依然差强人意，能否真实模拟出双方对抗的均衡性仍是个亟待解决的问题。

推荐指数：★★★★★ **关键词：成长衰老要素**

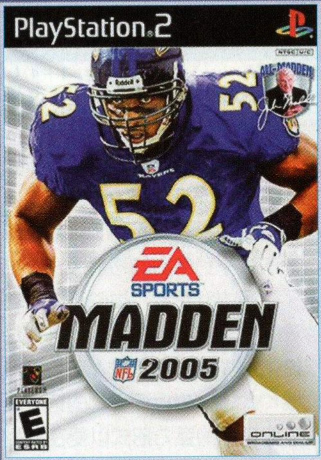




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 实况度：

Madden NFL 2005

■发售日：2004 年 8 月 9 日 ■类型：SPG
■发行公司：EA ■游戏人数：1～4 人

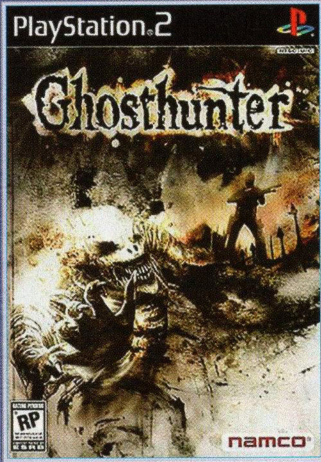


EA的“《Madden NFL》系列”是每年夏季美国游戏市场上的最大热点，这款新作虽然面临世嘉《ESPN NFL 2K6》的强劲低价攻势，不过依然没有失去王者风范，发售后长期霸占美国销量榜首，并持续热卖至圣诞商季。本作的总体游戏系统并没有发生变化，不过针对之前太过倾向于进攻性战略的不足，而在防守战略方面做出强化。

推荐指数：★★★☆☆

捕魂者

■发售日：2004 年 8 月 17 日 ■类型：ACT
■发行公司：Namco ■游戏人数：1 人



这款由SCEE英国剑桥制作室开发的AVG在美国却是由Namco发行，本作采用了《Primal》的引擎开发，画面还算令人满意。故事讲述警探Lazarus Jones和Anna Steele前往当地一所学校调查连环杀人案，结果无意释放出大批幽灵，Steele被幽灵所绑架。玩家扮演Jones，在体内寄居的幽灵Astral的帮助下成为幽灵猎人。

推荐指数：★★★☆☆

东京魔人学园 外法帖血风录

■发售日：2004年8月12日 ■游戏类型：S·RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Marvelous ■记忆要求：655KB ■推定销量：3.4万套



本作是PS的复刻，虽然画面和音效以现在的眼光来看只能用惨不忍睹来形容，但其超高的游戏性却足以谋杀FANS们的大量时间。游戏是典型的战棋类游戏，每个角色都有不同的行动点数，因此玩家一定要仔细规划好战略的每一步才行。好在游戏的难度不高，而且每关过后还会为玩家提供无限练级的场所，所以只要你有足够的时间与兴趣，通关根本不是问题。《东魔》的招牌系统"情感输入"无疑是本作最鲜明的特色，"恼怒冷悲友同喜爱"八个选项代表着玩家遇到突发事件时的选择，这也关系到隐藏角色是否加入。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：经典复刻**




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
经典度：

幻想水浒传IV

■发售日：2004年8月17日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Konami ■记忆要求：99KB ■推定销量：30.3万套



以大海为主题的本作，由再次凭借着108星的魅力和大量崭新的系统让人眼前一亮。本作的角色均采用了动作捕捉的技术，让所有动作变得更有迫力。战斗所参与的角色数也从过去的6人减少至4人，但由于行动指令比以往增加了不少，因此战略性的丰富度变得更饱满。合体攻击依然秉承了系列的华丽特色，另外还增加了合体纹章术，两者都在战斗起着重要的作用。这次以大海移动的方式取代了过去的陆地移动，除了能再次凸出主题外，更是让游戏更添探索性。当然，游戏的最具特色的108名同伴收集依然是游戏最吸引人的地方。

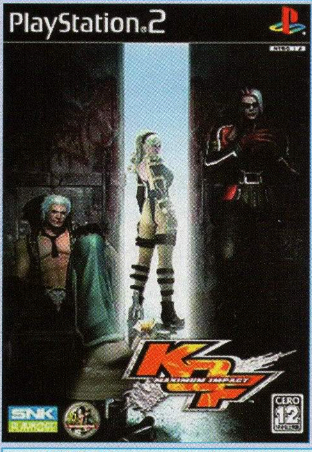
推荐指数：★★★★☆ **关键词：108星的魅力**




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
航海度：

格斗之王 最强冲击

■发售日：2004年8月12日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：SNK Playmore ■记忆要求：100KB ■推定销量：8.5万套



"《格斗之王》系列"的首款3D家用机版，同时也是该系列诞生十周年的纪念作之一，可谓是系列作中进化度最大的作品。游戏依然有2D作中的人气角色登场，并且加入了几名全新的角色。人物和场景的表现在3D化后十分出色，几位女性角色的3D造型尤其性感艳丽！不过帧数不足、人物动作过快、对战平衡性等问题是最大缺点。不过由于新加入的对应3D格斗的战斗系统，也令许多以往不易上手的角色得到了质的加强。游戏的隐藏要素比较丰富，各式稀奇古怪的服装和装饰品以及任务模式可谓游戏的最大卖点。

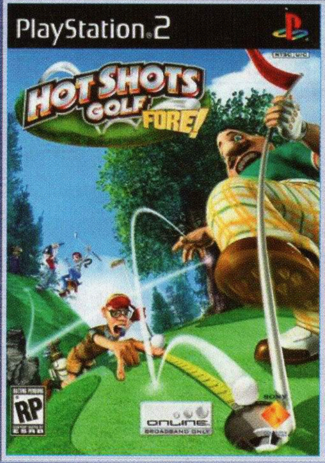
推荐指数：★★★☆☆ **关键词：十周年纪念**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
爽快度：

大众高尔夫4（英文版）

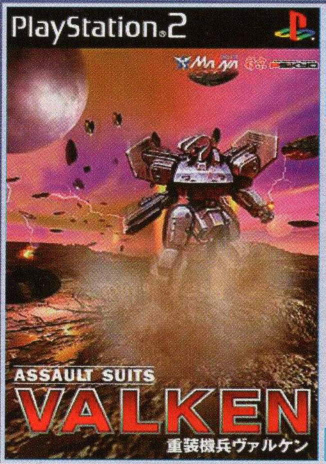


■发售日：2004年8月17日 ■类型：SPG
■发行公司：SCEA ■游戏人数：1～4人

在美国，《大众高尔夫4》和《大众高尔夫3》的发售相隔了两年半，虽然本作在日本的销量超过100万套，但在美国由于有EA的《泰格·伍兹PGA巡回赛》作为市场主导，《大众高尔夫4》实在占不了什么便宜，不过游戏那种亲切的感觉仍很吸引人。本作最大的改进就是追加了网络模式，而且邀请了杰克与瑞奇做佳宾，也算是相当有趣的地方。

推荐指数：★★★☆☆

重装机兵 VALKEN



■发售日：2004年8月26日 ■类型：ACT
■发行公司：美赛亚·彩京 ■游戏人数：1人

曾经在SFC上大活跃的《重装机兵VALKEN》在PS2上的复活之作。本作是一款机器人动作类游戏，玩家需要操纵机器人战斗在各个战场。以"华丽"、"壮大"、"迫力"三大关键词形成的世界观，本作新加入了当年因为卡带容量关系未能在SFC上出现的"Stage 0"，无论是初心者还是老玩家在玩过之后都会沉迷其中。人设方面由名画家漆原智志担当。

推荐指数：★★★☆☆

VR战士 电子时代

■发售日：2004年8月26日 ■游戏类型：A·RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：192KB ■推定销量：－



游戏虽以SEGA著名的3D格斗作品《VR战士》为标题，但是实际上是完全不同的另外一部作品。"VR战士"在本作中被上升到传说的地位，与发生在近未来虚拟世界中的故事只有一丝比较牵强的联系。虽然官方定义的游戏类型为A·RPG，但是实际上本作的游戏方式更加接近传统的动作游戏，RPG要素仅仅体现在用金钱购买装备以及通过和NPC对话来引发剧情等方面。游戏将《VR战士》中各角色的必杀技演化为"VR之魂"，玩家可以通过装备不同的魂来习得不同的技巧，从而形成自己独有的战术。可惜音乐和画面等要素相当一般。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：**VR之魂




画面： 音乐： 难度：
游戏性： 耐玩度： VR度：

双星物语

■发售日：2004年8月26日 ■游戏类型：A·RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Taito ■记忆要求：135KB ■推定销量：1.3万套



知名电脑游戏厂商Falcom开发的动作RPG移植至PS2上的作品，讲述了双胞胎兄妹皮皮洛和布库尔的奇幻冒险故事。游戏角色清新可爱，无论是各个居民还是迷宫中的怪物采用的都是二头身的造型。游戏发生在浮游世界"阿尔吉斯"，在这个奇异的世界中有水之神殿，火山和地下洞穴等多个关卡。两位主角的攻击方式截然不同，布库尔为剑士，而皮皮洛则擅长魔法攻击，不过没有爽快的连续攻击是一种遗憾。吃下打倒敌人后得到的食品增加经验值的设定也十分有趣。游戏的隐藏要素非常多，PS2版还新增了BOSS挑战模式，十分耐玩！

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：**PC经典




画面： 音乐： 难度：
游戏性： 耐玩度： 可爱度：

钢之炼金术师 狂欢节

■发售日：2004年8月26日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1~4人
■发行公司：Bandai ■记忆要求：83KB ■推定销量：7.5万套



由同名的人气动画所改编而成的乱斗型ACT，是一款中规中矩的作品。玩家在游戏中要选择一名亲手控制的角色和一名辅助同伴，在一个分成多层结构的场景中与两名NPC战斗。采用了打倒对方次数为胜利条件的系统间接让玩家在保护自己的同时还要学会去保证同伴的安全。除了拥有大量的连续技外，还可以结合角色自身的能力重创对手，对同伴下达指令也是战斗中缓解恶性局面的重要方法。此外本作还有原创爆笑剧情的故事模式，无论是原作Fans或者是新玩家都是一个十分体贴的模式。耐玩度太低是游戏的最大缺陷。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：**原创爆笑剧情

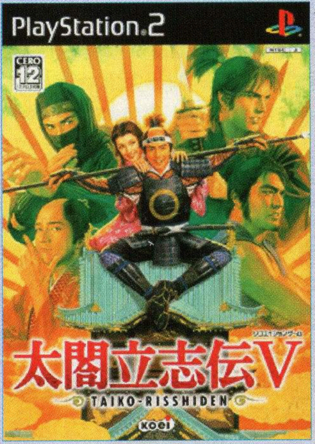




画面： 音乐： 难度：
游戏性： 耐玩度： 动画度：

太阁立志传V

■发售日：2004年8月26日 ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人
■发行公司：Koei ■记忆要求：1324KB ■推定销量：6.9万套



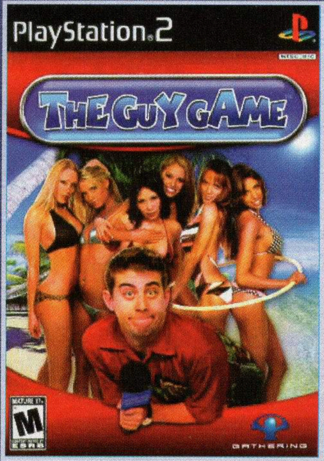
控制一位出身低微的角色，在战火纷飞的日本战国时期出人头地，这便是"《太阁立志传》系列"的最大魅力。本作大幅增加了登场的职业，玩家可以扮演武将、大名、商人、忍者、剑豪和海贼等，不同的职业有不同的玩法和不同的结局，自由度可谓历代之冠。游戏依然沿用了前作的卡片系统，不过有大幅改良。游戏中收录了大量迷你游戏，这些迷你游戏与游戏进程息息相关，而且非常有趣。同一年年初推出的PC版比起来，本作更改了操作界面，并追加了新卡片。当你收集完全部卡片之后，便可以开启所有角色同时登场的隐藏剧本梦幻之章。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：**出人头地





画面： 音乐： 难度：
游戏性： 耐玩度： 历史度：

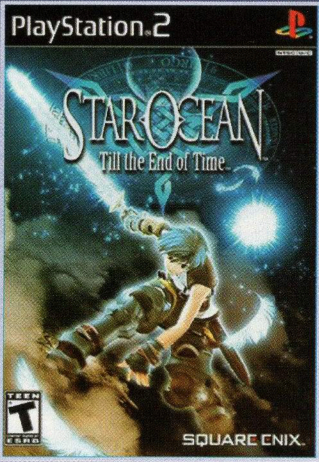


The Guy Game

■发售日：2004年8月31日 ■类型：PUZ
■发行公司：Gathering ■游戏人数：1～4人

开发了《银河战士Prime》的Retro Studios主管Jeff Spangenberg单飞之后成立了Topheavy Studios，而本作就是这家制作室的第一款游戏。令人意外的是，这是一款类似于电视问答节目的游戏，采用实拍的影像制作而成。在游戏过程中，玩家只要回答问题，就可以观看影像，问题的内容涉及面广，也不泛搞笑有趣及知识性的问题。

推荐指数：★★☆☆☆



星之海洋 直到时间的尽头（英文版）

■发售日：2004年8月31日 ■类型：RPG
■发行公司：Square Enix ■游戏人数：1～2人

美版《星之海洋 直到时间的尽头》实际上是日版的《导演剪辑版》，加入了两个新的可操作角色，以及一些新的过场剧情演出及对战模式。第一个版本中出现的严重BUG也不复存在。与多数日版移植的游戏相比，本作的英语配音可以说相当到位，几位主要人物的配音情感丰富，即便是配角的配音也非常生动。一直等待本作英文版的玩家不要错过了。

推荐指数：★★★★★

终结者3 救赎

■发售日：2004年9月2日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Atari ■记忆要求：100KB ■推定销量：－



在电影上映许久之后才推出的游戏，由于上一作表现实在糟糕，原本对本作不抱希望，但没想到玩过之后才发现，本作才可以真正地称为“终结者3”啊！480P的画面表现绝对傲视群雄，末日战争的气氛也已经被烘托到了极致，各种武器音效也算比较到位，众多未来世界的交通工具也算是特色之一，系统操作虽然单调但也显得简洁且容易上手。整个游戏的剧情以电影原作为基础，州长阿诺也原声出演，增加了很多原来没有的情节，对结局也做了一些修饰，加上游戏中“电影片断＋CG动画”的过场影像，完全就是一部全新的电影大片。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：州长阿诺





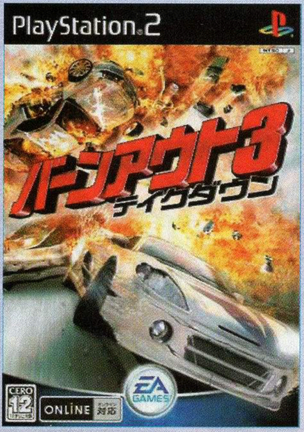
画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 电影度：

火爆狂飚3

■发售日：2004年9月7日 ■游戏类型：RAC ■游戏人数：1～2人
■发行公司：EA ■记忆要求：80KB ■推定销量：－

推荐指数：★★★★★ 关键词：疯狂

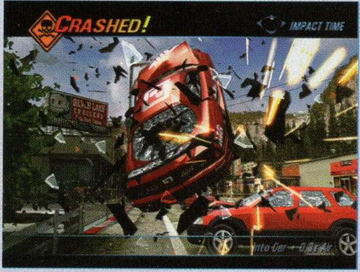
画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 热血度：



相信大家也接触过不少赛车游戏，但这却是一款独具霸气的作品，它也是一款带有十分浓厚的ACT味道的赛车游戏。作为系列最新作，新作无论从画面、音乐到系统都得到了惊人的强化！玩家驾驶着各种高速的跑车在马路驰骋，除了讲求一般的驾驶技术外，还需要玩家利用各种惊险表演来增加Burnout槽：从路上的车辆旁边擦身而过、在逆道上高速驾驶、还有在大量弯道上甩尾。发动Burnout就让跑车真正像飞一般地奔走，带出游戏最刺激的环节。面对其他对手时除了要躲开他们的撞击外还需要采用不同的技巧把他们撞翻，利用弯道的平衡、身旁的撞击和其他地形把对手撞倒，为自己赢取时间。另外游戏的另一卖点“Crash Mode”更是让玩家驾驶各种大型的车辆以破坏物品增加分数为乐趣，看着消防车、救护车和豪华大巴等大型车辆从天而降的感觉真是太奇妙啦！可以说是疯狂度、爽快度十足的作品。











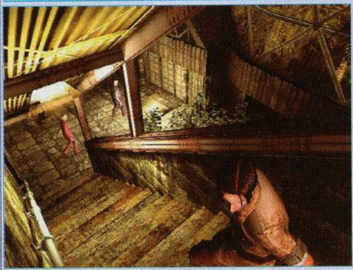
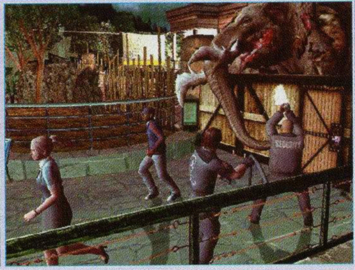
生化危机 逃出生天 FILE2

■发售日：2004年9月9日 ■游戏类型：AVG ■游戏人数：多人在线
■发行公司：Capcom ■记忆要求：348KB ■推定销量：17.7万套



作为“《生化危机》系列”的分支“《FILE》系列”的二次进化版，本作的最大优点在于特点鲜明的五个章节，真正做到了每一章都有新的恐怖刺激。游戏流程随着难度而改变，常玩常新。部分隐藏要素需要在限定难度下才能够获得。本作中的AI角色虽依然不太听话，但最让人谢天谢地的一点就是不再随地乱扔重要物品了。在激烈的战斗中打字谈话是不现实的，在快捷键指代语言上本作也做出了调整。每一位角色的性能优势在相应的关卡中体现得淋漓尽致。对应前作的隐藏要素开启记录是个非常体贴的设定。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：常玩常新

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 紧张度：

多罗罗

■发售日：2004年9月9日 ■游戏类型：A・RPG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：620KB ■推定销量：－



本作以漫画之神手冢治虫的同名原著漫画为剧本，因此全中文的剧情非常引人入胜，对广大不谙日语的国内玩家来讲无疑是动漫和游戏的完美结合。主角百鬼丸的初始能力很低，玩家要操纵他去打倒48个魔神BOSS来陆续取回身体的48个部位，以此来逐渐强化自己的能力。多罗罗在游戏中是个辅助性的角色，玩家可以依据情况随时向她下达各种指令，如此可省去许多不必要的麻烦。战斗时的攻击指令是与“《三国无双》系列”类似的一连串轻攻击连接重攻击结束的方式，其动作招式也会随着连击数的不同而千变万化。不过此游戏的视角略有瑕疵。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：手冢治虫



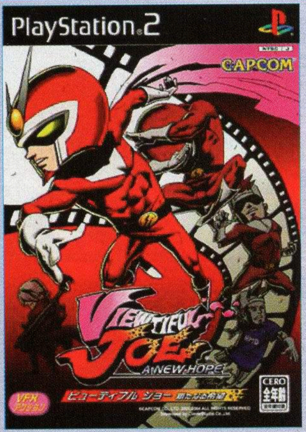

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 中文度：

红侠乔伊 新希望

■发售日：2004年9月9日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：105KB ■推定销量：2.3万套

推荐指数：★★★★★ 关键词：但丁加入

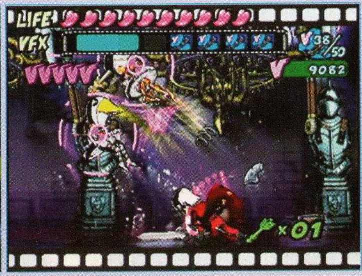
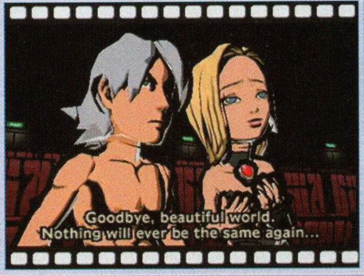
画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 秘籍度：



本作是2003年NGC优秀动作游戏《红侠乔伊》的PS2移植版。这是一款特点十分鲜明的ACT。本作的主制作人为Capcom的天才级神谷英树，他也是初代《鬼泣》的主制作人之一！而主人公乔伊的造型在某种程度上就是参照神谷英树自己的样子制作的，这就是游戏展现恶搞风格的第一步。

游戏的画面为卡通渲染风格，并运用了大量令人眩目的特效，更加突显游戏喧哗热血的气氛。在电影世界中进行华丽冒险的主角乔伊造型风趣，大量借用好经典电影来实现的各种恶搞情节也让人忍俊不禁。流程采用了经典的2D横卷轴关卡形式，系统核心VFX就是利用了电影中的各种特技进行战斗和解谜，打斗时Capcom式的爽快感与精妙的关卡设计同样值得称道。本作的游戏内容与NGC版基本相同，同样具有很高的难度，极富挑战性。新加入的《鬼泣》主角但丁是PS2版的一大卖点，其所带来的游戏性略有不同。

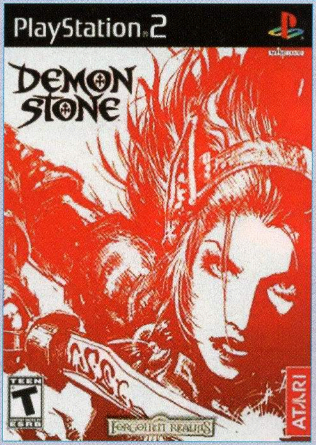




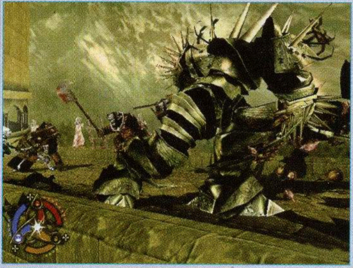
被遗忘的国度 恶魔之石

■发售日：2004年9月14日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Atari ■记忆要求：86KB ■推定销量：—



家用机上少有的《龙与地下城》作品、《被遗忘的国度》原作者萨尔瓦多亲自撰写的剧本、EA动作游戏《指环王》的制作小组，这是游戏的三大卖点。从系统方面来看，游戏的确和《指环王》十分相似，从画面音乐的风格、操作手感、打击感到升级系统都是如此。在大气的游戏外表之外，打击感和手感差依然是游戏的症结所在。角色的各项能力都有《龙与地下城》严格的设定作为依据，升级以后的装备都能够在画面中直接表现出来，这都是本作的特色。剧情方面，虽然是原创的故事，但是同样能够做到跌宕起伏、引人入胜，这都依仗作者的功力。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：原作者萨尔瓦多





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 剧情度：

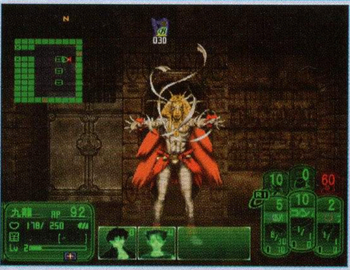
九龙妖魔学园纪

■发售日：2004年9月16日 ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■发行公司：Atlus ■记忆要求：512KB ■推定销量：—



Atlus和Shout合作的作品，监督是"东京魔人学园（东魔）之父"今井秋芳，因此本作依然充满了"学园传奇"色彩。游戏分学园生活和遗迹（迷宫）探险两大部分。玩家要扮演一名宝物猎人，在破解迷宫里的难题寻觅秘宝的同时，还要帮助学校里的那些受了诅咒的同学夺回他们心中失去了的"秘宝"，最后解开事件的真相。值得一提的是音乐制作还是负责"《东魔》系列"的新田高史，这次的乐曲，部分采用了更接近现代的爵士乐而又不失韵味，和游戏相当符合。出色的人设和剧情也绝对不会让原《东魔》FANS和喜欢这类作品的朋友失望。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：东魔

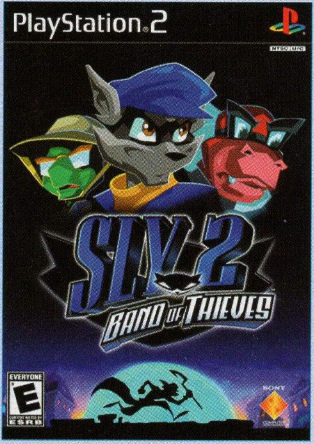




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 剧情度：

狡狐大冒险2 侠盗帮

■发售日：2004年9月14日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：SCEA ■记忆要求：98KB ■推定销量：—



经历了前作的灵光一现以外，这个续作成为了真正的精品，并晋身为当前SCE的三大ACT之一。本作中玩家需要控制3名拥有不同能力的主人公，通过特技去盗取珍贵的宝物并击倒BOSS。三大角色各具特色，操作身手敏捷的Sly盗取东西、操纵力大无比的Murray击倒敌人、这利用Bentley充满智慧的脑袋去解开谜题，就让游戏变成了一个十分充满潜入味道的作品。游戏吸引人之处还在于大量引入的迷你游戏，这些迷你游戏让你体会到了截然不同的游戏方式，比如主观视角射击。本作的收集要素也很让玩家值加票值。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：SCE三大ACT之一





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 卡通度：

最终幻想XI 普洛米西亚的咒缚

■发售日：2004年9月16日 ■游戏类型：MMORPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：网络存档 ■推定销量：12.8万套



PS2上的网络游戏为数不多，惟独《最终幻想XI》取得了莫大的成功。本作作为游戏的第2张"扩张资料片"，本作增加了大量吸引人的新要素。最让人惊讶的就是增加了40个新区域。这些区域大多数都是在地图上不能看到的地方，玩家需要通过一些特别的手段或交通工具才能到达。虽然是网络游戏，但游戏中却少不了系列的一大特色——剧情。围绕着古代流传下来的"普洛米西亚"故事和被称为"虚幻"的谜之现象，玩家们必须要在游戏的世界中才能找到事实的真象。可惜本作的硬件要求对国内的玩家来说比较苛刻。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：40个新区域





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 同乐度：

战国无双 猛将传

■发售日：2004年9月16日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Koei ■记忆要求：310KB ■推定销量：35.9万套

推荐指数：★★★★★ 关键词：全新角色

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 爽快度：





本作是《战国无双》的资料篇，除了包含《战国无双》的全部内容外，还增加了大量新要素，不过《战国无双》的游戏内容必须在与《战国无双》联动后才能玩到。新增要素中最大的亮点在于增加了羽柴秀吉、本多忠胜、今川义元和稻姬这4位新角色，4位新角色的故事也是全新的，过场和通关时还追加了新的CG动画。战场方面虽然只增加了小牧长久手之战这一全新的关卡，不过4位新角色的战场任务都是全新的，说是新关卡也不为过。系统方面的调整令玩过《战国无双》的人感到非常高兴。针对《战国无双》难度较高的特点，本作加入了菜鸟向的天国难度，并更改了高难度下的敌人能力设定。新增的技能使得战术更为多变，也使得一些弱将翻身变为强者。为人诟病的角色成长系统得到了大幅修正，即使武勋达到最大也可以继续提升角色的能力，使得任何人都能轻松培养出能力全满的武将。但拖慢现象没有得到解决令人不满。









鬼魂力量 魔法元素

■发售日：2004年9月16日 ■类型：S·RPG
■发行公司：Idea Factory ■游戏人数：1人



IDEA FACTORY的“永无大陆”双璧之一“《鬼魂力量》系列”的新作，本作是一款战棋类游戏，并继承了系列一贯的1000 vs 1000的系统。与一般战棋类游戏不同的是，本作加入了战争中的资源设置，玩家在操纵角色在地图上攻略的同时，还需要建造各种资源供给设施以扩充部队，主城的升级伴随着科技的提高，颇有《星际争霸》和《魔兽争霸》的感觉。

推荐指数：★★☆☆☆

网球王子 最强队伍结成！

■发售日：2004年9月16日 ■类型：ACT+育成
■发行公司：Konami ■游戏人数：1人

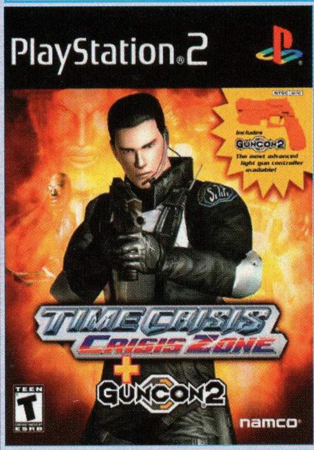


无论是动画还是漫画都大受欢迎的《网球王子》之游戏化作品。本作最吸引人的地方，莫过于如标题所说的——玩家可以邀请任何自己喜欢的角色，结成最强的网球队伍！玩家扮演球队的队长，一方面需要对自己的球员进行育成，另一方面也要参加各种比赛。要在比赛里获胜，不光要靠个人能力，队友之间的友情度也是非常重要的。

推荐指数：★★☆☆☆

化解危机：危机地带

■发售日：2004年9月17日 ■游戏类型：STG ■游戏人数：1人
■发行公司：Namco ■记忆要求：74KB ■推定销量：－



本作是PS2最佳光枪射击游戏“《化解危机》系列”的外传型作品，基本玩法与系列没有太大区别，但主力武器改为机关枪，强调了连发速射的爽快感。游戏画面中规中矩，但要略强于街机版，而且就移植态度来说，Namco可谓无人能及，除街机模式外，本作还追加了数个针对家用机版的原创模式。如特殊故事模式采用了武器切换系统，使游戏的玩法更接近于3代，其中还能得到多件极具特色的隐藏武器。移植版必备的危机任务模式集挑战性和趣味性于一身，使游戏的耐玩度得到了大幅提升，使用光枪更能体会到游戏的乐趣。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：连发速射

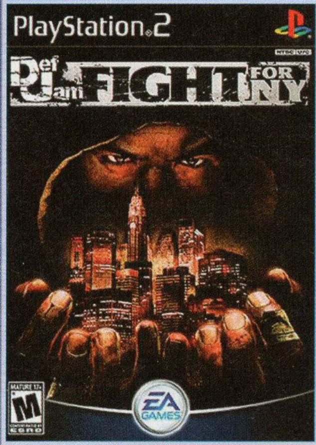




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 移植度：

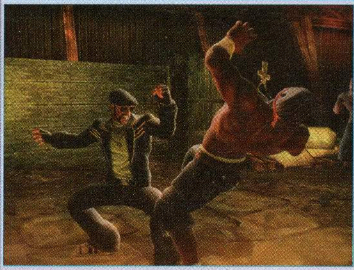
纽约街头：黑帮教父

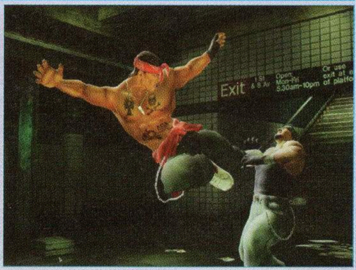
■发售日：2004年9月20日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～4人
■发行公司：EA ■记忆要求：217KB ■推定销量：－



前作原译名为“嘻哈明星大乱斗”，而到了本作，虽然游戏中的出场人物中依然有相当数量真实的美国当红DJ明星，但游戏风格却向着残酷而真实的地下格斗靠拢，玩家可以操作各个打扮或另类或前卫的个性十足的DJ明星在纽约地下格斗场痛快地打一场。游戏的画面非常出色，尤其是对战开始前双方自报姓名时的演示画面更是有让人惊艳的感觉。游戏系统取材于真实的地下格斗，所以完全没有任何禁技，甚至还可以利用场地上的工具来击打对手，总之，击倒对手是惟一目的。每名角色的“乱舞技”非常华丽，值得一看。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：地下格斗**

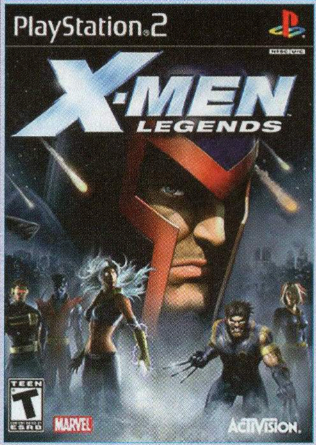




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 嘻哈度：

X战警传说

■发售日：2004年9月21日 ■游戏类型：A·RPG ■游戏人数：1～4人
■发行公司：Activision ■记忆要求：100KB ■推定销量：－



本作中可以选择的X战警共有15个，包括金刚狼、暴风女等经典角色。负责本作开发的是大名鼎鼎的Raven制作室，他们最近正在开发《雷神之锤IV》，其技术实力不容置疑。不过本作采用的却是Raven完全不擅长的卡通渲染技术，其主要目的是让本作中各人物的形象更加贴近漫画原著。游戏中以4名X战警组队战斗的方式进行，基本玩法是“大菠萝”那种美式A·RPG，但本作的动作性却设计得相当出色。玩家可以在各人中切换操作，其他3人则是通过AI的指挥战斗，不过玩家也可以向他们下达简单的指令。

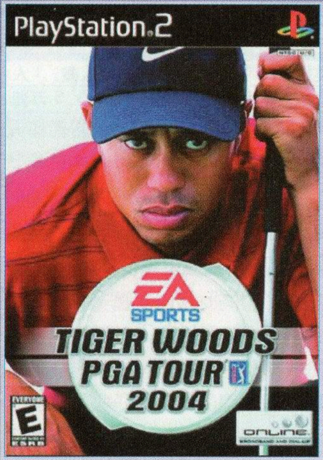
推荐指数：★★★★☆ **关键词：卡通渲染**





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 动作度：

泰格·伍兹PGA巡回赛2005

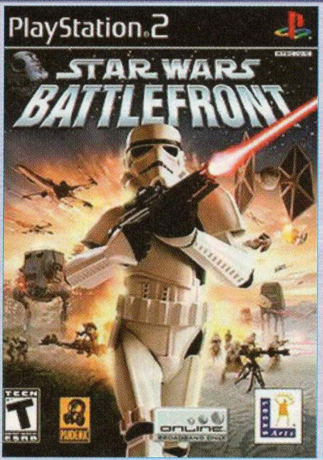


■发售日：2004年9月20日 ■类型：SPG
■发行公司：EA ■游戏人数：1人

本作是北美最畅销高尔夫游戏系列的最新作。新增的“老虎试炼”系统让玩家能够可以建造一个最具挑战性的球场。“游戏相貌”系统加入了更多的控制选项和装饰物，玩家可以创造出任何形象的球员，而“创造挥杆”系统可以创造出球员独特的挥杆动作和姿势。本作共有14个球场，有15名知名高尔夫球星可以选择。

推荐指数：★★★☆☆

星球大战：战争前线



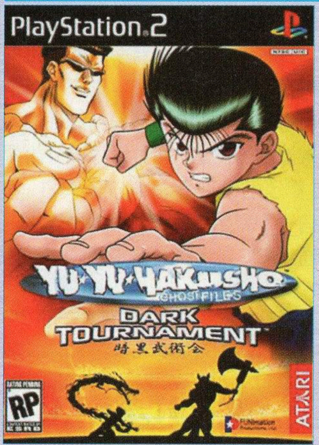
■发售日：2004年9月20日 ■类型：ACT
■发行公司：LucasArts ■游戏人数：1～2人

本作刚公布时着实让星战迷们兴奋了好久，最多16人的网络组队作战、丰富的武器、火爆的战斗，让玩家亲身感受《星球大战》的精彩。本作单人模式收录了《星战》六部曲的多场精彩战役，玩家可以从4大派系中选择一方。本作共有15大战场，横跨10大星球，有20多种部队和30多种经典战车和战机可以选择。目前本作已经成为《星战》游戏史上销量最高的一作！

推荐指数：★★★☆☆

幽游白书 暗黑武术大会

■发售日：2004年9月21日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Atari ■记忆要求：107KB ■推定销量：－



虽然制作小组尽力在忠于原著的基础上进行创新，其包括生存模式、隐藏服装、隐藏角色的各种要素在一定程度上增加了本作的价值，但是归根结底，一款格斗游戏的糟糕打击感是最致命的硬伤。此外，其古怪的判定和版边的Ring Out也令人无所适从。但是，本作主要还是想带给大家来自原著本身的快乐，其表演的成分远高于游戏的成分。使用特定角色进行游戏时，原著中的各个经典场面都被忠实地还原在游戏里。或许我们应该换个态度来对待这一类的游戏，把它当作是一款格斗游戏的话，只能自讨无趣。

推荐指数：★★☆☆☆ **关键词：换个态度对待**





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 怀旧度：

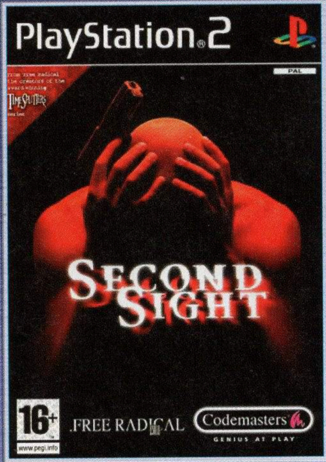


热舞革命 极限版

■发售日：2004年9月21日 ■类型：PUZ
■发行公司：Konami ■游戏人数：1～2人

以往的跳舞游戏动的只是脚，与真正的跳舞相比还是有所区别，如今有了EyeToy摄像头，玩家终于可以手脚并用了。本作刚开始就有46首歌曲可以选择，随着游戏的进行还有更多隐藏曲目出现。本作最大的新特征就是可以通过摄像头将玩家的形象输入到游戏画面中，不仅要注意脚下的舞步，还要用手和身体进行操作。

推荐指数：★★★☆☆

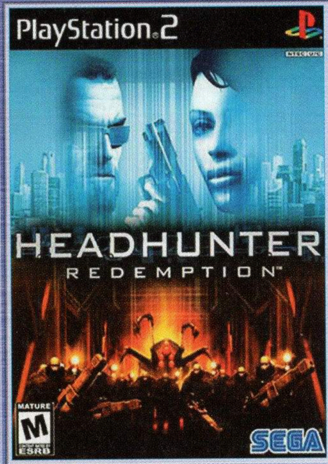


Second Sight

■发售日：2004年9月21日 ■类型：ACT
■发行公司：Codemasters ■游戏人数：1人

本作由《时空分裂者》的开发商Free Radical Design公司开发，融合了心理惊悚、超能力、潜入、射击等元素。玩家扮演John Vattic，他失去了所有记忆，并且发现自己竟拥有超能力。本作由现实以及过去的回忆两个部分构成，玩家在回忆部分的行动将会影响到现实的故事发展。随着游戏的进行Vattic会有越来越多的超能力。

推荐指数：★★★☆☆



猎头者：救赎

■发售日：2004年9月21日 ■类型：ACT
■发行公司：SEGA ■游戏人数：1人

前作号称是DC上的《MGS》，虽然实际水平相去甚远，不过其新引入的城市探索等新要素还是值得肯定的。本作故事发生在前作的20年后，由于血玛莉病毒的蔓延以及大地震的发生，整个世界被分为两个阶层。除了前作主角Jack Wade外，本作中还有一个新手LeezaX可以操作，玩家可以通过IRIS显示镜获得周围环境的信息。

推荐指数：★★☆☆☆



洛克人X：突击任务（英文版）

■发售日：2004年9月21日 ■类型：RPG
■发行公司：Capcom ■游戏人数：1人

《洛克人X》系列"突然从原来的ACT界转行进入RPG界的惊人之作。这是该作的美版，之前因为苦于日语而没能好好享受本作的玩家可要好好地利用这个机会尝试一下该作了。本作的最大特色就是大量对《最终幻想X》的系统的借鉴，而且和《洛克人X》的世界观进行了完美的结合，游戏虽然还略有些缺点，但绝对值得一试。

推荐指数：★★★★☆

樱大战v Episode 0 荒野的少女武士（中文版）

■发售日：2004年9月22日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：31KB以上 ■推定销量：－



SEGA人气大作《樱大战》系列"的最新作。本作是5代的前传，女主角也变成了德州出身的女牛仔，洁蜜妮·桑莱兹。而本作的故事，则讲述了她在就任纽约华帝国团队员前，从故乡前往纽约的这段纵贯美洲大陆之旅。由于广大玩家们多年的愿望，本作与日文版同步推出了繁体中文版，所以该作也受到了广泛关注。为带来战斗时的爽快感以及更强的3D效果，厂商在保留了以往过场对话的前提下将游戏类型改成了ACT，玩者操纵的战斗单位由光武转成了马匹！相比历代作品的战斗，更具爆发性力和速度感。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：五代前传**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
汉化度：

钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔

■发售日：2004年9月22日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：298KB ■推定销量：13.5万套



虽然原著讲述了两名主人公爱德华兄弟为了取回自己的身体而在世界展开寻回之旅的经历，但本作只是一部以原著为蓝本改编的第二款家用机游戏，所以剧情上几乎不重复。玩家操纵主角爱德华在3D空间中自由行动，同时利用丰富多彩的炼金术与弟弟一起打败各种敌人。游戏从原著第一话的故事开始，接着慢慢发展到与原著完全不同的原创剧情。由于采用了新的制作技术，游戏画面变得十分鲜艳，保持了动画般的质感。另外，整个游戏过程几乎是全程语音，游戏中还收录了大约30分钟长度的原创动画，喜欢原著的朋友必玩。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：原创剧情**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
动画度：

仙乐传说

推荐指数：★★★★★　关键词：藤岛康介

■发售日：2004年9月22日　■游戏类型：RPG　■游戏人数：1～4人
■发行公司：Namco　■记忆要求：330KB　■推定销量：39万套

画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　剧情度：



本作是继《宿命传说2》之后，Namco在PS2上推出的第二款"《传说》系列"游戏。比起其他的RPG大作，"《传说》系列"之所以能取得成功的原因便在于它那类似于动作游戏的独特战斗系统。在取消了《宿命传说2》的SP系统后，本作在上手性以及战斗爽快度上大大提升，而四人一同攻击的U·Attack系统也令人回味无穷。此外尤其值得称道的，便是游戏的剧情了，在整个"《传说》系列"中可以说是数一数二。由于本作的故事发生在《幻想传说》之前，因此玩过《幻想》的朋友对本作的一些剧情应该说别有一番滋味，而且这两作的人设正好也都是藤岛康介，这也是制作人匠心独具之处。相比起之前推出的NGC版来，虽然说帧数由60下降到30这一点令对视觉要求比较高的朋友稍感不满，但新增的众多要素还是足以让我们感受到Namco的诚意的。只不过读盘时间要比NGC版慢上一些，让人颇感遗憾。











耽美梦想 美丽的记忆

■发售日：2004年9月22日　■类型：SLG
■发行公司：Konami　■游戏人数：1人



本作是GBA上的作品《耽美梦想マイネリーベ》在加入强大声优与优美的画面演出后的完全版作品。本作的玩法是"女追男"+育成。玩家将扮演女主角在经过2年的学园生活后，得到毕业聚会上心爱的"他"的告白。本作的人设由《天使禁猎区》的作者，著名漫画家由贵香织里担当。是一款非常适合女性玩家的"心跳"作品。

推荐指数：★★☆☆☆

涂鸦王国2 魔王城之战

■发售日：2004年9月22日　■类型：ETC
■发行公司：Taito　■游戏人数：1人



仍和前作一样，游戏的魅力在于能够让玩家涂鸦出来的东西活起来，也就是游戏中的"神笔马良"。前作中玩家还只能命令自己画出来的角色，这一代则是可以直接操作角色。此外，绘画的机能提高了，玩家只要通过简单的步骤就可以画出很漂亮的画。游戏画面丰富有趣，让人印象深刻。日本著名的吉卜力动画厂的佐藤好春还担任本作的艺术监督。

推荐指数：★★★☆☆

合金弹头4

■发售日：2004年9月22日　■类型：ACT
■发行公司：SNK Playmore　■游戏人数：1～2人

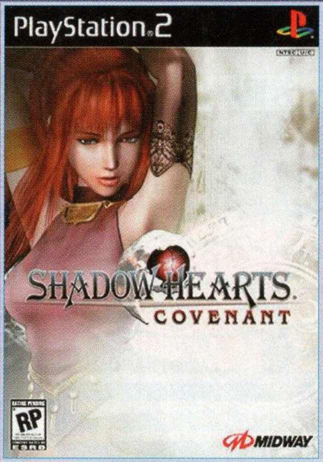


原SNK最知名的动作射击游戏之一。这次是移植自街机，移植度当然是100%的。作为系列第四作，本作在保持系列作优点的同时，也在求新求变，本作的变更点在于：新的得分系统——奖章系统；增加两位新的角色。不过这些变动并不太明显，游戏那迫力的战斗场面依然如故，无处不在的搞笑也让人忍俊不禁。作为SNK Playmore为数不多的动作游戏本作值得一玩。

推荐指数：★★★☆☆

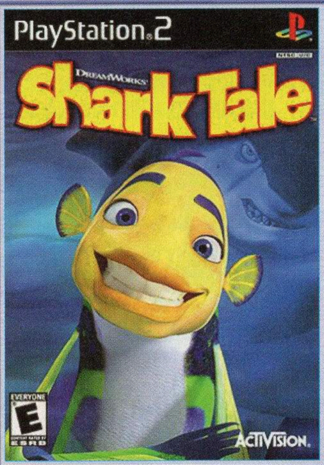
影之心2（英文版）

■发售日：2004年9月27日　■类型：RPG
■发行公司：Midway　■游戏人数：1人



由Midway代理的美版《影之心2》在美国获得了极高的好评，也是除S·E作品之外少有的在美国获得商业成功的日式RPG，其主要原因或许是因为本作的舞台背景是第一次世界大战的欧洲。强化的"审判之轮"系统也受到了美国玩家的广泛好评。如果你因为语言关系没能领略日版的恶搞精神，那么这款美版可千万不要错过。

推荐指数：★★★★★

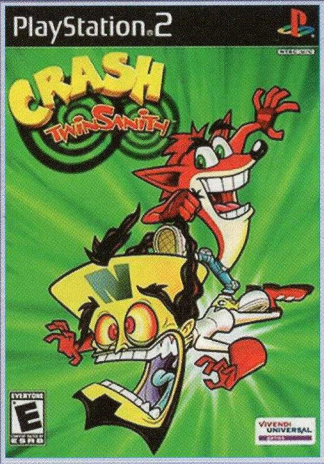


鲨鱼黑帮

■发售日：2004 年 9 月 27 日 ■类型：ACT
■发行公司：Activision ■游戏人数：1 人

本作完全根据同名动画电影制作，讲述一心想进入上流社会的清道夫小鱼奥斯卡在一次偶然机会下被误认为是鲨鱼杀手，从而成为了家喻户晓的大英雄，却也因此而惹来了无尽的麻烦。玩家扮演奥斯卡，总共有25个风格各异的任务，包括潜入、竞速、拳击等，还包括一个类似于《DDR》的“舞蹈任务”，可以通过跳舞毯进行操作。

推荐指数：★★★☆☆



古惑狼 双宝

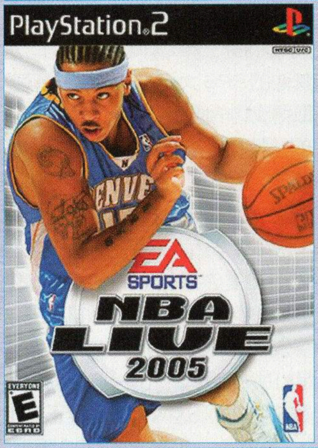
■发售日：2004 年 9 月 28 日 ■类型：ACT
■发行公司：VU Games ■游戏人数：1 人

本作由开发了《海底总动员》等作的The Traveller's Tales公司开发，并且邀请了《辛普森斯》的得奖制作人Jordan Reichek来担任本作的顾问，他为本作撰写了全新的剧情。游戏讲述的是由于邪恶势力的入侵，古惑狼克拉修与死对头疯狂博士不得不暂时合作。在游戏中玩家可以用疯狂博士当作武器，甚至通过合体攻击敌人。

推荐指数：★★★☆☆

NBA Live 2005

■发售日：9 月 28 日 ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～4 人
■发行公司：EA ■记忆要求：866KB ■推定销量：126 万套



EA Sports的招牌大作系列之一。本作比起前作来又进步了不少。球员自然是全实名登场，并采用了官方最新的转会资料。从画面来看，球员整体刻画更加圆滑细腻，在带球和投篮等动作上更加真实，观众会根据场上形势会有不同的反应，操作方面与前作基本无异。本作新增了“NBA全明星周末”模式和“球队王朝”模式，前者可以让玩家身临其境地进入到NBA每年一次的“全明星周末”，除了传统的东西明星对抗赛之外，还有更加热闹的三分球大赛和灌篮大赛；后者是从管理者的角度来经营一只NBA球队，给玩家另一种投入感。

推荐指数：★★★★☆ **关键词：灌篮**

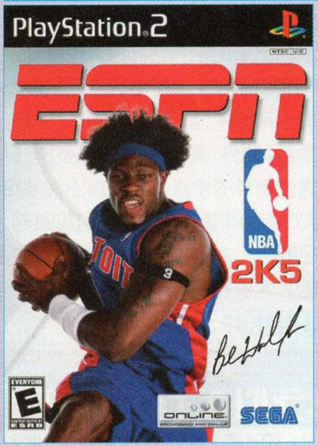




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 现场度：

ESPN NBA 2K5

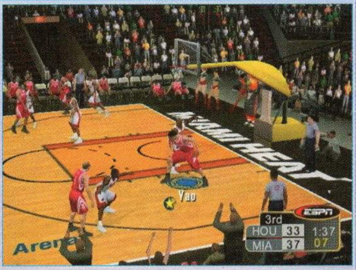
■发售日：2004 年 9 月 28 日 ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～4 人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：751KB ■推定销量：77 万套



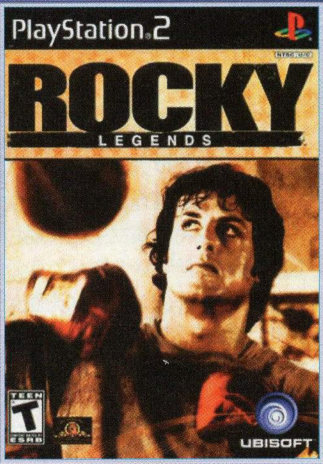
SEGA的“《2K》系列”最新作借着NBA中国赛的东风火热发售，“《2K》系列”日渐成熟，这一款《2K5》在制作水准上当数目前篮球游戏的顶尖之作。球员在运球、投篮时的动作顺畅自然，不过在2分中投时，手腕的动作仍显有些僵硬。操作系统采取目标锁定式，使玩家能比较清楚地找到传球的目标与突破的空档。但是，最重要的是《2K5》设置了两个非常重要的键位，那就是挡拆和包夹。让玩家自由发动这两种篮球的进攻和防守的最基本的战术，实际上是巧妙地将游戏与篮球意识初步地结合了起来。

推荐指数：★★★★☆ **关键词：挡拆和包夹**





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 真实度：

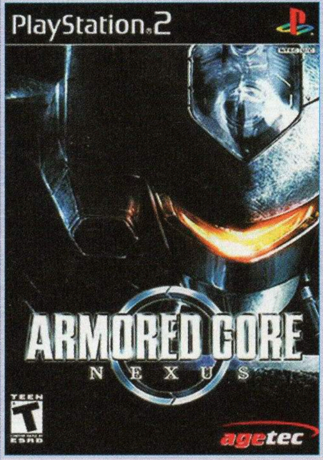


洛基 传奇

■发售日：2004 年 9 月 28 日 ■类型：SPG
■发行公司：Ubisoft ■游戏人数：1～2 人

本作以史泰龙主演的好莱坞著名拳击电影改编。在职业生涯模式中，玩家可以扮演洛基、Clubber、Apollo和Drago这几位选手，每位选手有5个简明训练课程可以选择，挑战超过40位拳击高手，游戏中有20多个拳击场地。诸如拉斯维加斯赌场等电影中的经典场地都在本作中再现。本作中还有可以两名玩家对战的训练模式。

推荐指数：★★★☆☆



装甲核心 连结（英文版）

■发售日：2004 年 9 月 28 日 ■类型：ACT
■发行公司：Agetec ■游戏人数：1～4 人

《装甲核心 连结》在美国由一家叫做Agetec的小公司发行。本作共分为“未来”和“过去”两个篇章，而美版分为了“进化”和“革命”两张碟包装。“进化”中共有100个任务，围绕的是新的故事剧情；而“革命”中共有40个任务，由系列之前作品中的一些经典任务经过重新制作而成，另有大批珍贵影像片断、音乐、图片等内容。

推荐指数：★★★★☆

火影忍者 究极的英雄2

■发售日：2004年9月30日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Bandai ■记忆要求：81KB ■推定销量：38.7万套



本作是动画改编游戏中难得一见的优秀作品。作为系列的第二作，游戏的主要战斗方式依然为FTG，玩家除了能控制角色在原作中熟悉的场景里战斗外，更可以使用大量忍术攻击对手。替身术、追击在本作中成为了对战制胜的关键，而发动奥义时输入的指令变得更简单，只需要快速转动摇杆或者连打按键就可以实现。角色数量也增加至数十名，耐玩度再次提高。最让人振奋的是新增的故事模式，讲述了原作中从修炼螺旋丸到击退大蛇丸的剧情，远远超越了动画的情节。其中还可以对各个角色进行育成，是FANS们不能错过的模式。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：超越动画版

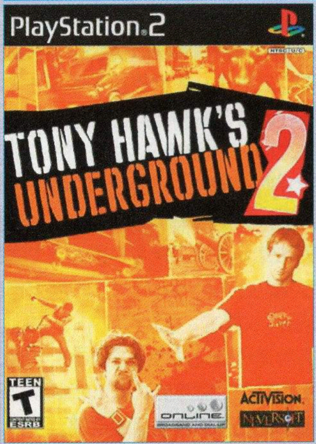




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
角色度：

托尼·霍克的地下滑板

■发售日：2004年10月4日 ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Activision ■记忆要求：379KB ■推定销量：81万套



这是世界上最专业的滑板游戏的最新作，除去本文介绍的家用机版本之外，PC、GBA、手机以及尚未发售的PSP上都有它的身影。托尼·霍克是滑板界的顶级高手，而这个系列向来都是在他本人以及其他滑板高手的监修下制作的，无论是手感还是游戏的爽快感都堪称一流，即使是初心者也能够轻易被其渲染的运动氛围所感染。在《地下滑板》系列”中，玩家要扮演一名普通的滑板手，逐渐成长为一名如同托尼·霍克般出色的选手。本作以“破坏之旅”为主题，在前作的基础上对能力系统做了改良，使得游戏整体更加贴近普通玩家。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：世界最专业





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
酷炫度：

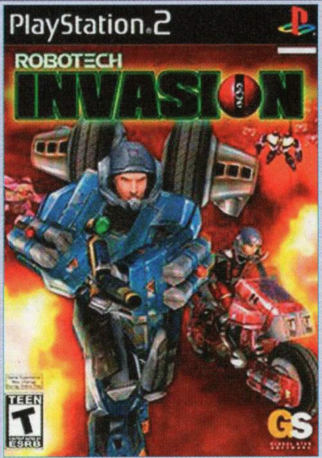


美少女梦工厂2

■发售日：2004年9月30日 ■游戏类型：SLG
■发行公司：GeneX ■游戏人数：1人

作为电脑上育成游戏的顶级作品移植家用机不得不说是家用机玩家的福气。游戏中玩家将培育一个天神赐予的10岁少女到18岁，玩家要合力分配她在学习、打工以及家用方面的安排。当年PC版是16色，移植后画面强化到全彩，声音也是重新录制的。游戏的结局多达70种，成为“公主”是最高也是最难的目标，这也是玩家的动力所在。

推荐指数：★★☆☆☆

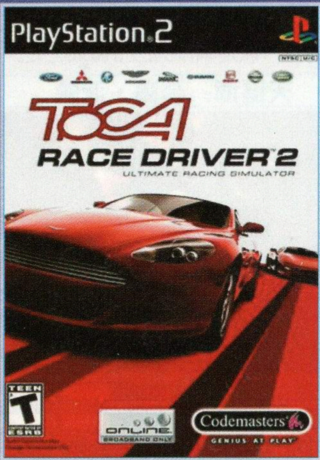


太空堡垒 入侵

■发售日：2004年10月5日 ■类型：ACT
■发行公司：Global Star ■游戏人数：1人

本作的故事发生在《太空堡垒》系列”的第三个世纪——机甲创世纪。2038年，地球在因维德人的攻击下已变得满目疮痍，而地球守卫军R.E.F仍在拼死保卫自己的家园。本作故事以Locke和Tasha两个篇章构成，以两个人的不同角度讲述同一个故事。游戏从前作的卡通渲染变为了全3D画面，并且还对应最多8人进行网络游戏。

推荐指数：★★☆☆☆



TOCA赛车手2

■发售日：2004年10月5日 ■类型：RAC
■发行公司：Codemasters ■游戏人数：1～8人

本作是Codemasters公司的招牌赛车系列的最新作品，在游戏中共有50多辆以实名登场的名车，而且还有10多个锦标赛以及多达40多个全球知名的赛道，玩家要想参加各种锦标赛，必须先得进行资格考试。本作中同一条赛道上比赛的汽车数量达到了20多辆，画面表现十分出色。游戏中会通过故事剧情将31场比赛衔接起来。

推荐指数：★★★☆☆



炸弹人 Battles

■发售日：2004年10月7日 ■类型：ACT
■发行公司：Hudson ■游戏人数：1～4人

这是一款由四个游戏组合成的作品。在传统的利用炸弹互相攻击的炸弹人battle的基础上，还加入了棒球，高尔夫和网球三个运动题材的游戏。本作中，玩家可以通过炸弹人身体各部分的部件拼装出自己喜欢的原创炸弹人。多样的炸弹，如“激光炸弹”“神之炸弹”的设定也让战斗非常激烈刺激。支持4人的游戏模式让本作非常适合用来接待客人。

推荐指数：★★★☆☆

机动战士高达SEED 无尽的明天

■发售日：2004年10月7日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Bandai ■记忆要求：297KB以上 ■推定销量：21.8万套



根据2003年播放完毕的TV版动画《机动战士高达SEED》所改编的游戏。本作以原著的两位主角——大和吉良和阿斯兰的视点，分别设置了两种不同的故事模式供玩家体验。此外，在收录了包括SEED外传——MSV的任务模式在内的5种模式。数量极为丰富。操作的简单明了与优秀的画面效果使得战斗部分异常爽快刺激，有些原著中的经典关卡极具挑战性，令人热血沸腾。最值得一提的，是本作收录有《高达SEED》的所有经典场面及全部BGM，另附有内容包罗万象的官方资料“SEED词典”，使其收藏度远高于游戏本身的价值。

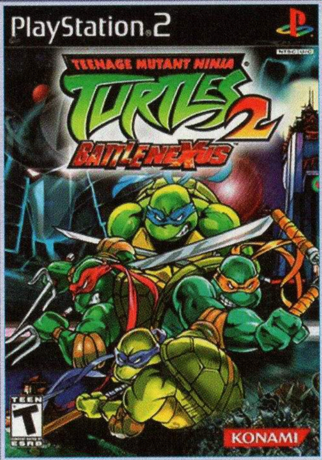
推荐指数：★★★☆☆ 关键词：SEED词典




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 爽快度：

忍者神龟2：战斗连结

■发售日：2004年10月19日 ■类型：ACT
■发行公司：Konami ■游戏人数：1～4人

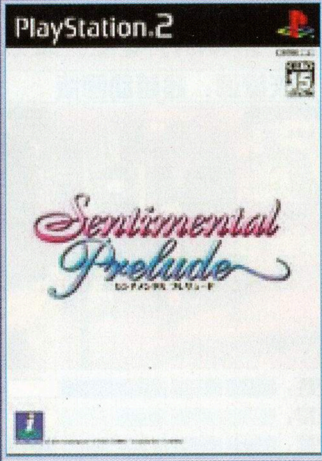


本作最大的特色就是其4人合作游戏模式以及新增的“战斗连结”模式，玩家可以一人控制4只忍者神龟，需要合理搭配各人的能力解谜以及战斗。可惜的是本作的四人合作模式设计上存在太多缺陷，镜头的控制也非常糟糕，并且本作中敌人的AI实在太低，经常出现无人可打的情况。总体来说本作可说是前作的一次退化。

推荐指数：★★☆☆☆

伤感涂鸦 序言

■发售日：2004年10月28日 ■类型：恋爱AVG
■发行公司：InterChannel ■游戏人数：1人

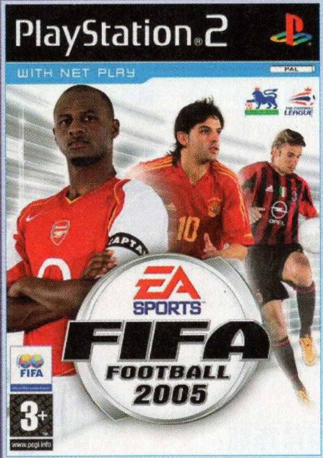


本作是一款典型的恋爱类AVG游戏。以主人公出生的海边小城为舞台，讲述了主人公在学校里的一个个动人而幽逸的小故事。游戏中角色的性格刻画极为深刻，能给你带来许多感动，本作声优阵容豪华，女主人公由2005年十大声优排名第七的堀江由衣担纲出演。在主题歌《风之窃窃私语》那优美旋律的流动里，玩家慢慢体会酸甜相叠的恋爱滋味。

推荐指数：★★☆☆☆

FIFA 2005

■发售日：2004年10月12日 ■类型：SPG
■发行公司：EA ■游戏人数：1～8人

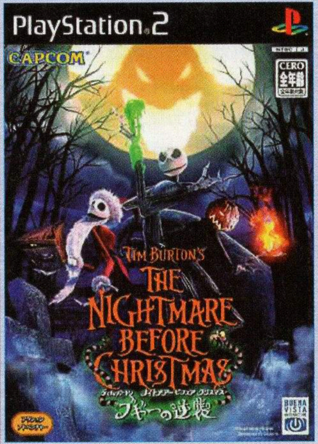


《FIFA》系列”最大的卖点就是获得FIFA官方授权的大批球员和球队，而作品的进化也是值得关注的地方。本作收录了全球350支以上的球队和数百个联盟，有超过1.2万名官方授权的球员。球员动作的模拟系统使得单脚控球技巧非常逼真，进攻球员无球跑位控制功能经过改良，同时加入了掷界外球的动作。本作对应网络模式，并设有线上聊天室。

推荐指数：★★★☆☆

圣诞夜惊魂

■发售日：2004年10月21日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：63KB ■推定销量：1.1万套



本作是由代表作为《剪刀手爱德华》的著名导演蒂姆·波顿的优秀电影作品改编而来。其在各种表演层面上的韵味十足，对于各种人物的性格刻画入木三分，主题轻松富有童趣的同时又能够引起成人世界的思考，同时其又巧妙地将华丽的百老汇风格与游戏的战斗系统融为一体。独特的Musical Battle通过简单的按键达到既能欣赏华丽的歌剧又能给予BOSS致命打击的双重享受。通关后联系评价等级给予的隐藏要素也能够引起我们的收集乐趣。不过，个别任务中来回奔走的距离过长导致节奏拖沓这一点是本作的白玉微瑕之处。

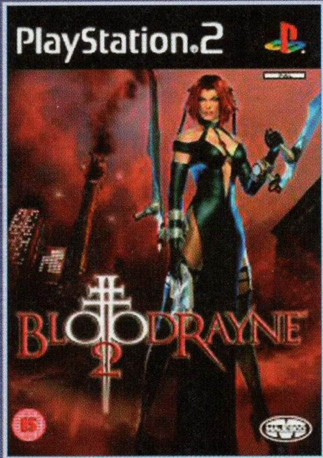
推荐指数：★★★☆☆ 关键词：蒂姆·波顿




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 万圣度：

吸血莱恩2

■发售日：2004年10月12日 ■类型：ACT
■发行公司：Majesco ■游戏人数：1人



本作故事从前作的1930年转为现代，不过主角仍是半人半吸血鬼的莱恩，讲述莱恩与他的吸血鬼父亲之间的对抗。莱恩依然依靠近战武器与枪械的搭配与敌人战斗。枪械采用血为子弹，如果枪的血库里的血用光，枪就会自动吸收莱恩的血。玩家可以通过吸敌人的血来补血。本作共有30多种近战连续技，12种终结技。游戏的剧本还是那么优秀，让人很有感触。

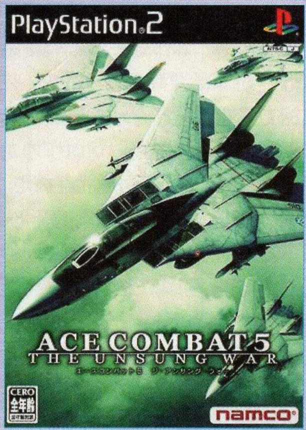
推荐指数：★★★☆☆

皇牌空战5 未颂的战争

推荐指数：★★★★★ 关键词：荡气回肠

■发售日：2004年10月21日 ■游戏类型：STG ■游戏人数：1人
■发行公司：Namco ■记忆要求：65KB ■推定销量：28.7万套

画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
空战度：



作为模拟真实驾驶的STG最强作品，本作并没有让Fans失望。操控着各种战斗机在众多广阔的大陆上空翱翔的画面绝对能让你有更高的驾驶投入感，而所有采集于真实战斗机的引擎声也带来了一个真实的驾驶环境。在剧情上，本作采用了全CG动画的演绎方式，讲述了一名空军小队长与几位出生入死的队员所发生的感人故事，配合本作那荡气回肠的音乐与两首主题曲，就算是刚接触本系列的玩家也会被其深深吸引。本作加入了新系统“小队系统”，玩家这次要扮演一名小队长，在战斗中除了要负责自己的攻击外，还需要对其他队员下达命令，让他们辅助自己的行动。在战斗时的对话不但极为丰富而且存在分支选择，这既会对游戏的剧情产生影响，也增加了战斗时的紧张感。虽然取消了自由补给系统和增强敌机的AI让难度大增，但却令游戏更具挑战性。游戏还收录了众多隐藏的机体，是所有玩家都不能错过的杰作。





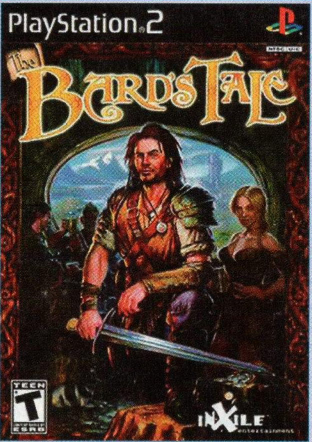






冰城传奇

■发售日：2004年10月26日 ■游戏类型：A・RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：inXile ■记忆要求：100KB ■推定销量：—



《冰城传奇》是Interplay公司的成名作，也是美式RPG的经典名作，曾经与《创世纪》、《巫术》、《魔法门》这三大RPG系列并称。不过在1988年的《冰城传奇3》之后就再也没有新作推出。这款最新作则是Interpaly创始人Brian Fargo所成立的新公司inXile的处女作，采用了《博德之门：黑暗联盟》的改良版引擎制作。本作主角是一位喜欢金钱和美女的人，经常使用各种小花招招摇撞骗，而他的宿命却是成为救世主，与被封印了2000多年的魔头战斗。在战斗中，主角可以用歌声召唤出各种怪物辅助作战。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：招摇撞骗

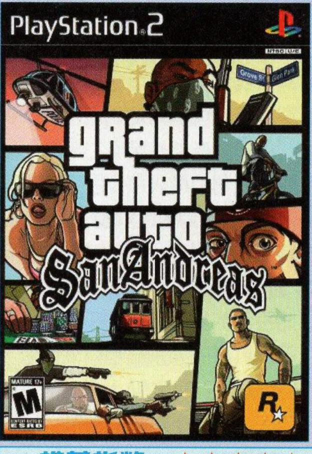




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
复活度：

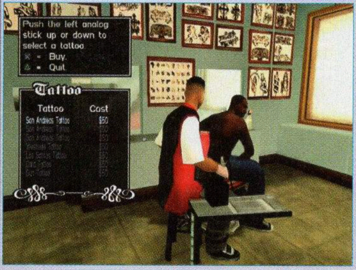
横行霸道：圣安德里亚斯

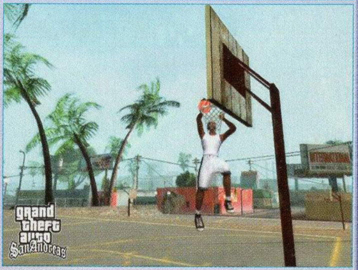
■发售日：2004年10月26日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Rockstar ■记忆要求：457KB ■推定销量：514万套



仅从游戏性上来说足可以打满分的游戏，在前作高度自由游戏方式的基础上，又增添了更多可供玩家驱使的内容，大量交通工具的加入也无法满足数倍于前作的城市地图，给人怎么逛也逛不完的感觉，游戏中那股极为浓厚的原汁原味的美国本土气息也是吸引玩家的原因之一。画面虽然粗糙却给人以极强的真实感，伴着余霞在街头狂奔的镜头令人感动，音乐方面更是无可挑剔，开车时几乎没有听到过相同的片断，游戏系统的细微调整让游戏的可玩性又丰富了很多。不过游戏中很多游戏内容并不太适合18岁以下的玩家。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：美国本土气息

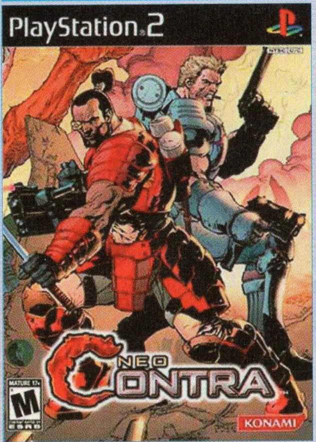




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
自由度：

新魂斗罗

■发售日：2004 年 10 月 26 日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2 人
■发行公司：Konami ■记忆要求：110KB ■推定销量：2.6 万套



本作是在国内极具影响力的“《魂斗罗》系列”最新作，与两年前的《真魂斗罗》在系统、玩法等各方面都有很大的区别，但在剧情上有着密切的联系，可以说本作是一款让人感觉既新鲜又熟悉的《魂斗罗》。游戏基本上以俯视视角进行，并且取消了系列中十分重要的跳跃，而增加了回避的设定。武器分为对地、对空两类，并有多种武器可供选择。游戏共分7个关卡，游戏的流程长度及隐藏要素与前作一样都与击破率有关。但可能是为了迎合大众，游戏的难度与前作相比下降了不少，BOSS的设计也有些逊色，算是本作的不足之处。

推荐指数：★★★★☆　关键词：俯视视角





画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　革新度：

看我的龙吧(中文版)

■发售日：2004 年 10 月 28 日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1 人
■发行公司：SCE ■记忆要求：110KB ■推定销量：－



《跨越我的尸体》的主制作人负责开发的又一款另类作品。本作是一款颇具新意的RPG作品，玩家需要育成自己的龙，并且依靠龙的力量捕获各种爆走的精灵来阻止世界的荒废。捕获来的精灵可以作为龙的食品，龙在吞食不同的精灵后会在体形、模样、颜色和能力上发生各种不同的变化，通过各种不同的组合，总计可以出现2万种以上不同的龙，变化可以说是非常丰富。通过记忆卡，大家还可以让自己培养和朋友实现对战。本作还在12月推出了中文版（中文版名为《看我龙显神威》），这更加让本作值得一试了。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：育成自己的龙

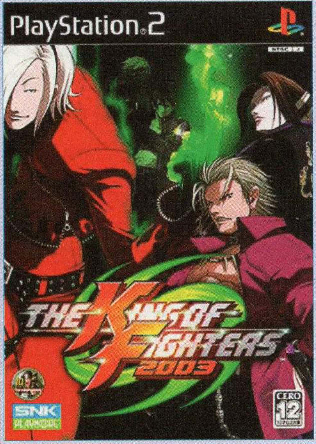




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　中文度：

格斗之王 2003

■发售日：2004 年 10 月 28 日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2 人
■发行公司：SNK Playmore ■记忆要求：150KB ■推定销量：3.1 万套



在“大蛇篇”和“奈斯兹篇”后，本作的故事也进入了新的篇章。不仅更换了主人公，战斗系统也变成了可随时更换操作成员的设定。玩家可以指定队伍中的一人成为队长，这样就能够使用威力超群的队长超杀，还可以利用换人来组合出新的连招。但游戏的平衡性有很大问题。这次PS2版追加了新的3D化场地，场地也追加了早、中、晚3个时段的变化。PS2版中可以选择新系统，此系统的最大变化在于起身投技不成立，而街机版的老系统也依然保留了下来。此外还保留了传统的3人组队战式的对战模式，人人都能使用队长超杀。

推荐指数：★★★★☆　关键词：3D 化场地





画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　创新度：

向北 钻石星尘 + Kiss is Beginning

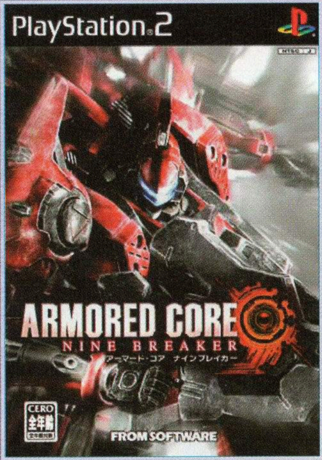


■发售日：2004 年 10 月 28 日 ■类型：SLG
■发行公司：Hudson ■游戏人数：1 人

王牌恋爱游戏《樱大战》的制作人广井王子又一清新恋爱游戏“《向北》系列”的新作。本作继承前作的故事，主人公为了与前作的女主角以恋人的身分相会而再次走向北海道。旅行的日期有7天，玩家要在这 7 天时间里同心仪的女孩编织出美好的回忆。本作的最大特点在于，除了角色以外，所有的其他场景都是原景实拍，一边恋爱同时还能欣赏到美丽的北国风光。

推荐指数：★★☆☆☆

装甲核心 九球终结者

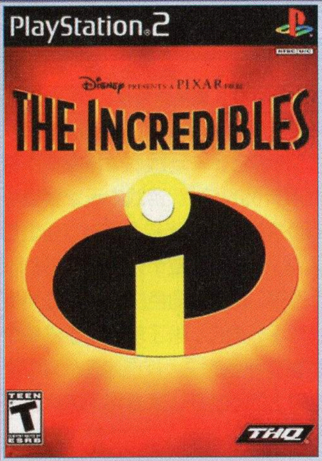


■发售日：2004 年 10 月 28 日 ■类型：ACT
■发行公司：From Software ■游戏人数：1 人

From Software的著名机器人动作游戏《装甲核心》的新作。玩家需要操作自己的机器人在各种关卡里完成各种任务。系列的组装自己喜欢的机器人的乐趣在本作里也予以了保留并加强——新加入的训练模式里机器人能够学会超过 150 种的各种技巧。游戏支持网络对战功能，对自己水平有自信的玩家可以在网络上一展身手。

推荐指数：★★★☆☆

超人总动员

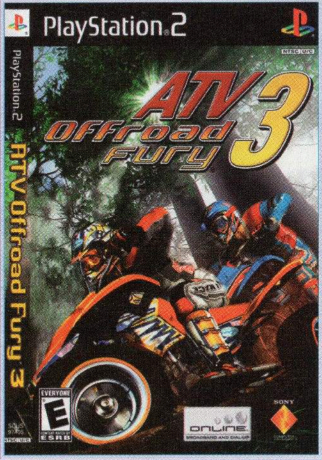


■发售日：2004年10月31日 ■类型：ACT
■发行公司：THQ ■游戏人数：1人

本作根据同名电影改编，除了以电影版为线索，可以操作超人一家外，游戏版的本作还有一个原创角色"Power Man"。这个角色原本是预定收录在电影版中，却因为各种原因而放弃的。在游戏中，超人一家各人的能力特征与电影版相同，有很多谜题需要使用不同的能力才能通过。凭借电影的热映，本作各平台累计销量超过了400万套。

推荐指数：★★☆☆☆

ATV Offroad Fury 3



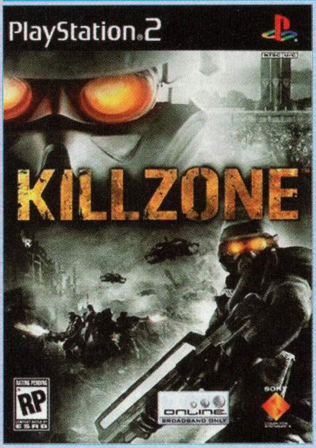
■发售日：2004年11月2日 ■类型：RAC
■发行公司：SCEA ■游戏人数：1～4人

本作不再是由之前两组的Rainbow制作室开发，而是在赛车游戏上有着丰富经验的Climax接手。与前两作相比，本作依然强调简单的操作和极强的爽快感，玩家可以通过简单的操作做出花样繁多的特技，甚至组合出连续技，成功的特技表演会获得分数奖励，积累一定的分数就可以得到新的ATV赛车、新装备、赛道等。

推荐指数：★★★☆☆

杀戮地带

■发售日：2004年11月2日 ■游戏类型：FPS ■游戏人数：1人
■发行公司：SCEE ■记忆要求：884KB ■推定销量：－



本作的画面可以说是PS2上最强之一——不过这是在游戏动起来之前，战斗中帧数的不足导致眩晕感倍增，糟糕的贴图和拖慢几乎毁了这个游戏，音效方面还算差强人意，武器的设定也比较真实，片头CG魄力十足，战场的气氛被渲染得很到位，但是莫名其妙的操作感又让游戏大打折扣，硕大的瞄准镜形同虚设，准星的移动速度也让人恼火。游戏一共有4名主角，独特的角色魅力多少弥补了一些游戏的硬伤，各自不同的背景和能力让玩家在反复游戏的时候避免了明显的重复感。总体而言游戏表现中规中矩，优点和缺点同样明显。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：角色魅力**

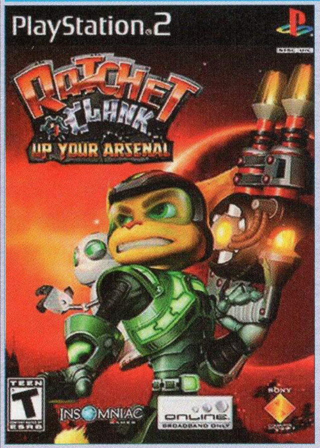




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 气氛度：

瑞奇与叮当3

■发售日：2004年11月2日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4人
■发行公司：SCEA ■记忆要求：599KB ■推定销量：52.3万套



火爆的场面和充满火药味的大量高科技武器，本作完全可以称为SCEA动作游戏的最高峰。控制着主人公瑞奇和背上的叮当，外加各种强力的武器，就成为游戏的基本要素。这次不但在画面上得到极大强化，而且武器等级也增加至最大的8级，让威力和效果都更有张力。游戏难度的总体下降让更多初心者能更快上手，同时也增加了不少贴心的说明文字。通过斗技场能让武器和瑞奇自身等级上升得更快，这应该是学习了RPG。另外本作还增加了联网对战模式，在庞大空间中，让玩家选择喜爱的角色擅长的武器与朋友们对战。强烈推荐！

推荐指数：★★★★☆ **关键词：练级要素**

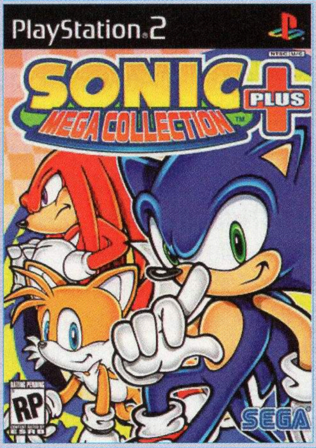




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 火爆度：

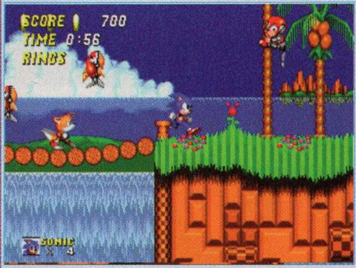
索尼克百万大合集 加强版

■发售日：2004年11月2日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：63KB ■推定销量：－



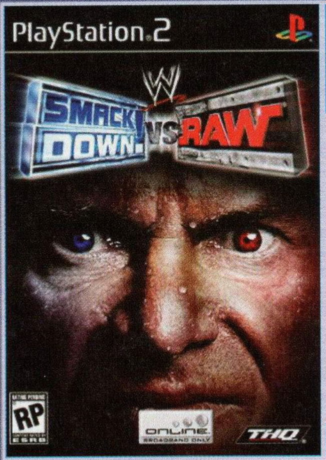
集合了MD、32X时代7款重量级《索尼克 大合集》游戏的本作无疑收藏性极高。在这款年底发售的加强版中，更是新增加了6款GameGear上的名作（包括《索尼克》、《混沌索尼克》、《索尼克赛车》、《索尼克迷宫》、《弹头博士的新机器》和《索尼克冲击》），让本作的收藏性又上升了一个层次。此外，游戏中还增加了大量老作品中的精美动画、原画、作品介绍等资料，甚至是最新作的《索尼克A3》和《索尼克英雄》的Opening和广告等珍贵资料，不过有很多资料都需要玩家通过某些条件才能观看哦！总而言之是Fans不可以错过的珍贵宝典。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：珍贵资料**





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 珍藏度：



WWE SmackDown! vs. Raw

■发售日：2004年11月2日 ■类型：SPG
■发行公司：THQ ■游戏人数：1～8人

作为“《WWE SmackDown!》系列”的第6作，本作是史上第一款收录了全部WWE选手语音的WWE相关游戏，也是北美第一款具有网络模式的摔跤游戏。除了核心系统上的改良外，本作中也提供了多种多样有趣的迷你游戏。可惜的是，本作虽然基本收录了现实中主要的超级明星，但可以选择的摔跤手总数只有40名，不免令FANS感到有些不过瘾。

推荐指数：★★★☆☆



SD高达FORCE大决战！次元海盗

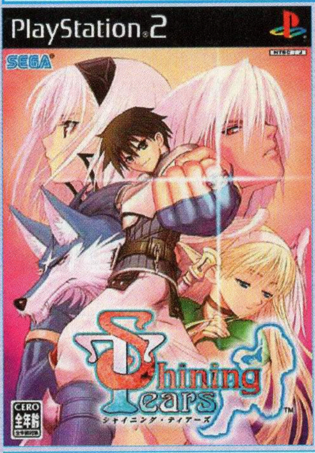
■发售日：2004年11月3日 ■类型：ACT
■发行公司：Bandai ■游戏人数：1人

在低龄用户群里拥有很高人气的《SD高达FORCE》游戏化作品。本作是一款集解谜，动作于一体的卷轴动作类游戏。游戏中讲述了次元海盗驾驶着飞碟阴谋入侵，而正义的高达战士们则要发挥自己的各种本领和携带各种武器去粉碎他的野望。动画中出现的众多兵装都会在游戏里出现，而华丽的必杀技也得到完美沿袭。非常喧哗火暴的轻松小品。

推荐指数：★★★☆☆

光明之泪

■发售日：2004年11月3日 ■游戏类型：A·RPG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：314KB ■推定销量：10.4万套



以A·RPG形式登场的“《光明》系列”最新作。本作讲述了一场围绕着城塞都市希鲁迪亚而展开的攻防战，游戏中玩家要操纵主角协同反抗势力共同击败企图对这里进行侵略的大军。本作的职业十分丰富，有巫女、精灵、忍者等，而每个角色由日本当红声优演绎。战斗手感尚佳，除了普通攻击外每个角色都有富有特色的个人技能能在战斗中使用，如龙骑士的回旋斩，冰魔导师的冰之吐息等。游戏区别于其他A·RPG最大的特色便是在战斗中要操纵两位同伴来协同作战，两人之间能够发动绚丽的连协技，是面对数量众多的敌军时致胜的利器。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：操纵两位同伴





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 角色度：

多卡邦世界

■发售日：2004年11月3日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：STING ■记忆要求：400KB ■推定销量：3.7万套



STING虽然并非有名的游戏公司，但仅凭这部以RPG+TAB为主要类型的游戏就足够在玩家群中立足。和一般《大富翁》类游戏类似，玩家在游戏开始时也需要选择一名角色进入中欧的时代中。但有别于传统的占地、购买等占有方式的是，本系列采用了RPG的不同职业角色通过在每个方格中发生的不同事件，提升势力和等级以击败对手。当然，根据不同的职业能发动出不一样的技能，比如魔法师可以使用远程的魔法攻击、剑士的攻击力较高、僧侣可以回复HP等，利用这些角色的特点与运气和NPC或其他朋友一起对战是本作的乐趣所在。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：《大富翁》类

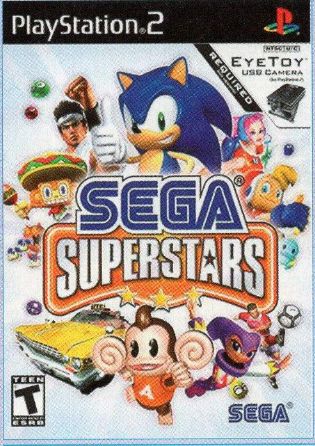




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 创新度：

世嘉超级明星

■发售日：2004年11月3日 ■游戏类型：PUZ ■游戏人数：1人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：84KB ■推定销量：4.6万套



本作是一款EyeToy的专用游戏，而且是目前为止最好玩的EyeToy游戏。其中含有《索尼克》、《VR战士》、《NIGHTS》、《蛋宝宝》、《猴子球》、《VR射手》、《死亡之屋》、《太空频道5》等十几个世嘉游戏主题的小游戏，玩法各不相同，发挥了EyeToy的各项功能，集结了此类游戏中的各种创意，比如NIGHTS主题游戏展现的飞翔感觉就十分新颖。游戏适合的玩家群体十分广泛，任何人都可以在EyeToy前与世嘉的游戏明星们同乐，充分体现了EyeToy游戏的乐趣所在。本作可以说是玩家购买EyeToy最好的理由。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：集结创意

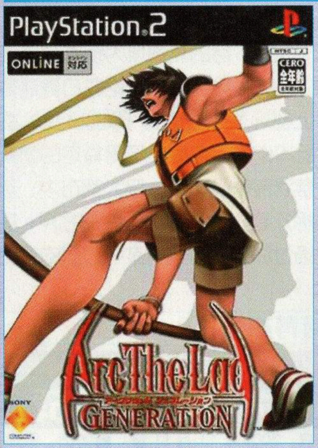




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 创意度：

妖精战士 世代

■发售日：2004年11月3日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：SCE ■记忆要求：141KB ■推定销量：4.3万套



SCE的"RPG双璧"之一的系列最新作。本作的故事设定是前作《精灵之黄昏》的5年后，新主人公埃达为了除去出没世界各地的恶灵而展开了旅行。本作系统最大的改变，在于流程改回了3代的任务制进行方式，战斗系统由以前的战棋式的战斗变成了A·RPG式。另外，该系列的历代主要角色都于本作登场！各个主角的集结，这对老玩家也具有绝对性的杀伤力。卡片系统的复活和强化，使游戏的乐趣不仅仅在于完成各种任务。合成并使用多种有趣的卡片也是本作的精髓所在。此外与各地玩家上网共同完成网络独有的任务也是一大乐趣。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：A·RPG式

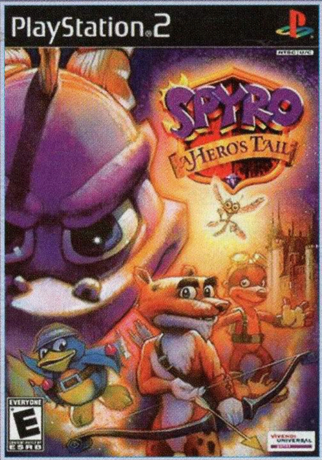




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 创新度：

小龙斯派罗：英雄之尾

■发售日：2004年11月3日 ■类型：ACT
■发行公司：VU Games ■游戏人数：1人



游戏讲述的是邪恶的红龙密谋以黑暗宝石的力量将整个龙王国变为黑暗世界，并以此来统治整个王国。玩家扮演的小龙斯派罗要在朋友们的帮助下，肩负起摧毁黑暗宝石拯救王国的任务。斯派罗的各种龙之气息将会在本作中大派用场，可以吐出火、冰、水和电，本作还加入了猎人、Sgt.Byrd、Sparx、Blink这4名可操作角色。

推荐指数：★★☆☆☆

EyeToy：AntiGrav

■发售日：2004年11月9日 ■类型：SPG
■发行公司：SCEA ■游戏人数：1～4人



想要感受这款游戏的魅力的话，除了要通过EyeToy摄像头玩本作，还要佩戴游戏附赠的一双荧光绿的手套，通过摄像头对手部位置和身体姿态的侦测，操纵游戏中滑板选手的倾斜、跳跃、晃动等动作，与以往EyeToy游戏直接让玩家进入游戏画面中的做法有很大不同。游戏中有8名角色可以选择，各有其不同的滑板技巧，每条赛道也有多个分支路径。

推荐指数：★★★☆☆

爆封Slash!Kizna岚

■发售日：2004年11月3日 ■类型：ACT
■发行公司：SCE ■游戏人数：12人

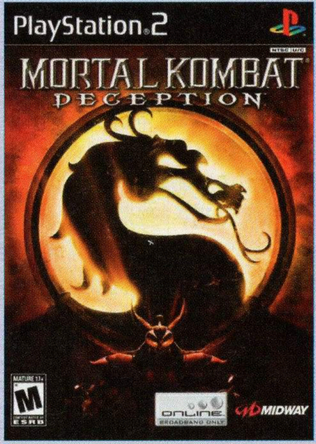


SCE的创新作品，独特的"印入力"系统让游戏充满了乐趣。玩家需要在指尖装备上"魔封爪"，然后对着EyeToy通过指尖的动作切断各种封印以召唤各种怪兽并发动技能。当打倒对手的怪兽以后，可以把其封印在自己的魔书里留到以后召唤使用。此外，除了与CPU战斗外，还可以通朋友对战，集收集，战斗于一身的游戏。

推荐指数：★★★☆☆

致命格斗：欺骗

■发售日：2004年11月4日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Midway ■记忆要求：185KB ■推定销量：－



本作延续了之前《致命格斗：死亡联盟》开创的新方向，并进行了大幅强化。每位角色的招式分为连续技、特殊技和终结技3种，新增了"战斗状态指示条"的概念。本作中格斗场地的互动性程度非常高，并且同一个场景也分为"阴"和"阳"两种截然不同的形态。本作新加入的各种模式非常耐玩，其中最有趣的当数征服模式的加入。该模式类似动作冒险游戏，玩家操作一位原创角色在《MK》世界的6大区域冒险，并且该模式还有时间要素，一些秘密需要在特定时间和地点才能发现。解谜格斗和MK国际象棋这两种迷你游戏的耐玩度也相当高。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：征服模式





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 致命度：

巨型机器人 动画版 地球静止之日

■发售日：2004年11月3日 ■类型：ACT
■发行公司：D3 PUBLISHER ■游戏人数：1～2人

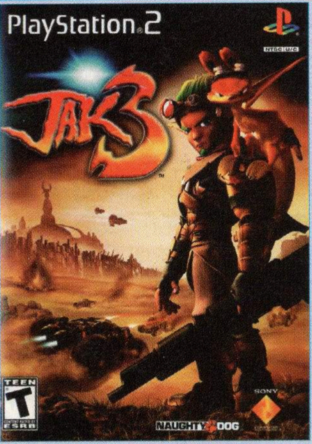


本作是根据日本动漫界已故之泰山北斗级画家横山光辉的《巨型机器人》OVA版动画改编的作品。在本作中，玩家将会扮演草间大作驾驶巨大机器人与同样高大而凶恶的敌人展开战斗。机器人在游戏中的超大比例使得画面表现非常有魄力。异常丰富的动作类型让人有玩格斗游戏的感觉，打击，防御，主武器，副武器一应俱全。

推荐指数：★★☆☆☆

杰克 3

■发售日：2004 年 11 月 9 日　■游戏类型：ACT　■游戏人数：1 人
■发行公司：SCEE　■记忆要求：1060KB　■推定销量：－



作为三部曲的最后一作，剧情上将三作做了总结。游戏整体风格类似前作，依旧融合着众多动作游戏的玩法，同时在前作基础上增加了许多新要素。游戏所处的世界比前作大了许多，除了前作中的都市外还有沙漠版图。配合本作新登场的各种沙漠车辆，能够奔驰在广阔沙漠中。本作武器数大大增加，总共有 12 种武器。且这些武器能力各异，是攻关的好帮手。根据剧情的发展，在前作的基础上主角新增了各种光明形态，要活用时间停止和飞空等形态才能顺利过关。通关后可利用得到的金蛋来开启各种隐藏模式，其中大头主角十分可爱。

推荐指数：★★★★☆　关键词：光明形态

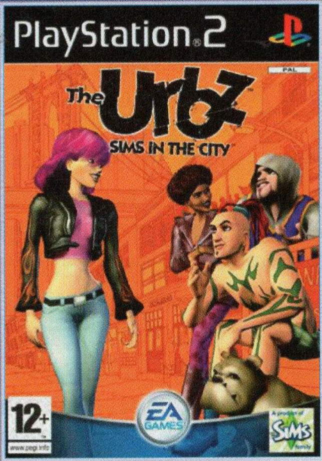




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　硬派度：

模拟市民：都市生活

■发售日：2004 年 11 月 9 日　■类型：SLG
■发行公司：EA　■游戏人数：1～2 人



本作是由开发《模拟人生》的 Maxis 制作室开发的，目的是要成为都市生活版的《模拟人生》。虽然本作无论在口碑还是在销量上都远远无法达到《模拟人生》的高度，但本作依然有很多值得肯定的创新元素。游戏背景设定于一座大都市中，玩家的目标是建立其在都市街头的名声，这就需要通过训练从而具备某些方面的突出能力。

推荐指数：★★★☆☆

标准大战略 电击战

■发售日：2004 年 11 月 11 日　■类型：SLG
■发行公司：Sammy　■游戏人数：1 人

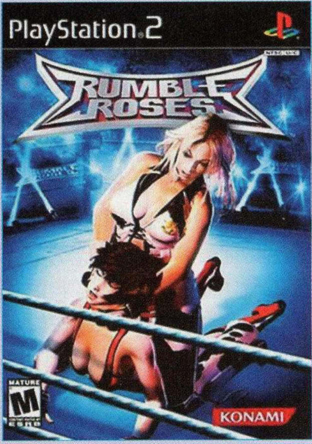


高难度经典 SLG“《大战略》系列”的 PS2 版作品。该系列一向是热兵器战棋类游戏的代名词，游戏中玩家作为德国的总司令，率领自己的部队对抗欧洲其余强国。本作加入了可以将对方的兵装捕获并转化为自军战力的“捕获系统”和与同伴自由交换炮塔的“炮塔交换系统”。是一款非常适合喜欢挑战高难度 SLG 的玩家的作品。

推荐指数：★★☆☆☆

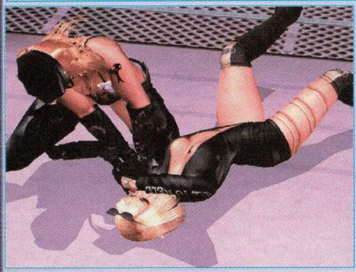
摔角玫瑰

■发售日：2004 年 11 月 9 日　■游戏类型：FTG　■游戏人数：1～2 人
■发行公司：Konami　■记忆要求：68KB　■推定销量：11 万套（日版）



本质上和在欧美大受好评的传统摔角游戏没有区别，只是把出场角色换成美丽性感的女性，此招果然吸引了大量非摔角爱好者。游戏最大的卖点当属这 22 位女选手，出众的人设迎合了东西半球玩家的审美观，而且每位角色都有正负面形象的设定，相当出彩。每位选手的出场秀都是经过精心设计的，动作和音乐的搭配可谓天衣无缝，可以不玩但不可不看。游戏的画面与普通摔角游戏比起来要更加细腻，女选手们的打斗过程养眼之极，此外还有类似于超必杀技的设定。但游戏的缺点也很明显：游戏模式单一，故事苍白无力。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：出场秀

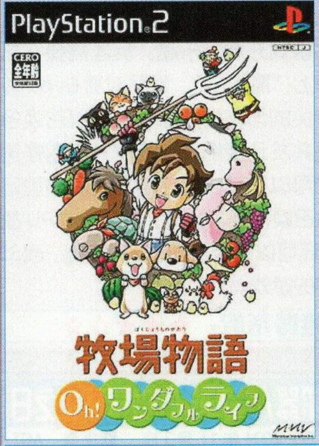




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　养眼度：

牧场物语 Oh!美妙人生

■发售日：2004 年 11 月 11 日　■游戏类型：SLG　■游戏人数：1 人
■发行公司：MMV　■记忆要求：100KB　■推定销量：2.6 万套



本作名义上是 NGC 版《牧场物语 美妙人生》男生版的移植版，其实连半年前刚推出的 NGC 女生版的改进之处也完全保留。与掌机版比起来，游戏最大的不同在于全 3D 化。游戏更强调接近生活的真实性，无时无刻消逝的时间令人玩起来更加投入。多结局的设定是完美主义者的恶梦，养育孩子的乐趣也是系列以往作品中所体会不到的。PS2 版重新调整了平衡性，此外还追加了大量新要素，使得游戏乐趣大为增加。新增加的新娘候补萝蜜娜以及可以养育女孩的设定都相当令人心动。但随处可见的拖慢以及频繁出现的读盘是游戏的最大缺憾。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：养育孩子

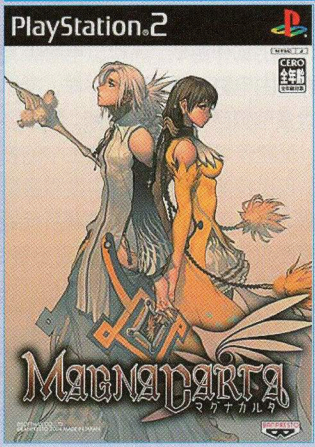




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　温馨度：

真名法典

■发售日：2004年11月11日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Banpresto ■记忆要求：80KB ■推定销量：17.8万套



本作是曾号称"韩国第一RPG"——《真名法典》的PS2移植版。该作的PC版曾在韩国国内获得了16万份的超高销量。以中世纪西洋为舞台的本作，除了游戏中素质极高的片头动画、精美的人设和优秀的剧情外，游戏的战斗系统也别具一格。战斗时敌我双方的攻击射程均受"影响圈"的范围限制，而当敌人进入范围内时会有"指令环"出现，此时只要按照环上的显示，配合时机输入相应按键指令即可进行攻击。此外，游戏的声优阵容极为豪华，保志总一朗、桑岛法子、堀江由衣等大牌声优一齐登场，这也是本作取得极高销量的一大重要原因。

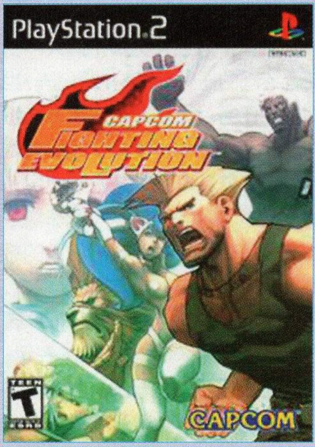
推荐指数：★★★☆☆ 关键词：韩国第一RPG




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 创新度：

Capcom Fighting Evolution

■发售日：2004年11月16日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：42KB ■推定销量：1.8万套



本作是Capcom最新街机作品的美版移植作，相隔两月神速推出家用机版的结果就是移植变得十分粗糙。本作没有为家用机设置任何原创模式，隐藏要素也相当少，甚至没有出招表，移植诚意严重不足。而游戏本身也存在着诸多问题，套用《CVS2》的引擎使人物锯齿严重。虽然是一款杂烩型的FTG，集结了Capcom六个系列的人物，但23个角色中不具代表性的占了三成，使老玩家难以产生共鸣，且角色平衡性欠佳。2对2的系统没做出太多新意，虽然操作要求十分严格，但节奏的缓慢有些莫明其妙。总的来说是一款让人失望的FTG。

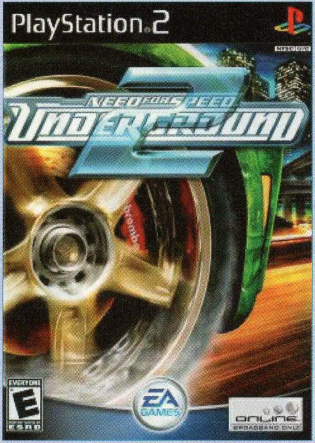
推荐指数：★★☆☆☆ 关键词：锯齿




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 移植度：

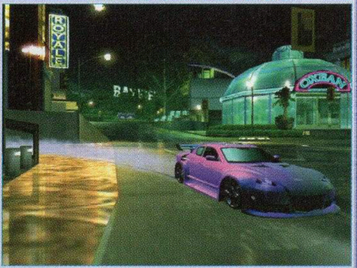
极品飞车 地下狂飚2

■发售日：2004年11月15日 ■游戏类型：RAC ■游戏人数：1～4人
■发行公司：EA ■记忆要求：100KB ■推定销量：147万套



除了普通的赛车外，本作的职业生涯模式中加入了一定的故事成分，以静态图片的方式体现。与前作相比，本作最大的改变就是车赛是在一个巨大的城市中自由进行的，这座城市由5大区域构成，各个区域的场景风格截然不同，前作那种场景单调的感觉不复存在。玩家可以驾车在都市街头自由兜风，如果想要飚车可以在地图上寻找有车赛的地方加入比赛。玩家也可以驾车寻找汽车零部件商店对自己的汽车进行改装。不过本作中的都市虽然巨大，很多路段只有在职业生涯模式中进行到一定阶段之后才可以进入。本作还支持6人网络游戏。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：故事成分

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 飞驰度：

龙珠Z：武道会3

■发售日：2004年11月16日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～8人
■发行公司：Atari ■记忆要求：106KB ■推定销量：68万套



《龙珠》的游戏一直有极高人气。与前两作相比，本作的提高是显而易见的，无论在画质、内容及手感上都得到了大幅加强。在游戏中，玩家可以与十余名角色中任意选择一名开始冒险，在龙珠世界的地图上自由驰骋。地图上分布有许多事件区域和作战区域，在事件区域里可以收集各类情报、重要道具和隐藏要素，而来到作战区域后则会强制发生战斗，胜之则可继续发展剧情。虽然流程看似古板老套，但完全开放的世界地图自由度极高，令你不自觉地便会沉迷其中。此外，如果在战斗中满足特殊条件的话，还会完美重现原著中的经典场景哦。

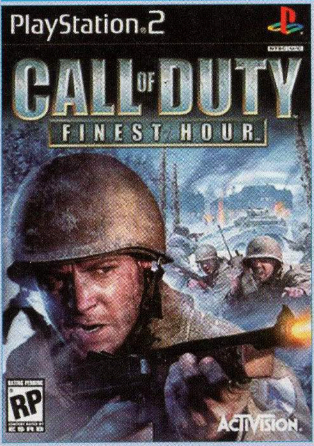
推荐指数：★★★★☆ 关键词：龙珠世界




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 怀旧度：

使命召唤：决胜时刻

■发售日：2004年11月16日 ■游戏类型：FPS ■游戏人数：1人
■发行公司：Activision ■记忆要求：100KB ■推定销量：76万套



游戏以二战史上最为惨烈的斯大林格勒保卫战为蓝本，玩家将扮演不同兵种的战士去完成不同的任务，即有冲锋陷阵，也有冷静的狙击任务。游戏非常逼真地描绘了那个特殊环境下的战场景象，例如游戏最开始时就对苏联红军装备短缺的情况有非常准确的描述。游戏的战争气氛非常浓烈，与战友们向敌阵发起冲锋时给人的感觉十分投入。本作有非常体贴的教学模式，每个关卡都会有战友充当你的临时向导，而且在任务更新时也有比较准确的提示，让你不至于在战场上迷失方向。游戏还附赠了二战老兵的访谈以及游戏制作花絮。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：最为惨烈





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恢宏度：

亚瑟王

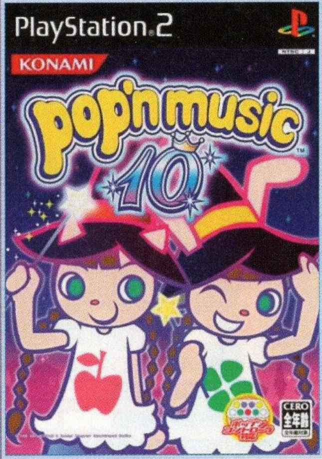


■发售日：2004年11月17日 ■类型：ACT
■发行公司：Konami ■游戏人数：1～2人

搭配同名电影推出的《亚瑟王》是一款十分传统的动作游戏，流程以电影版为主，与许多由电影改编的游戏一样，本作收录了大量剪辑自电影中的片断。除了亚瑟王外，玩家还可以控制圆桌武士中的多名将领。攻击技能分为轻度、中度和重度三个等级，另外还有使用自动瞄准系统的远距离弓箭攻击、终结技、狂暴化攻击等，还有大量骑马战斗的部分。

推荐指数：★★☆☆☆

Pop' n Music10



■发售日：2004年11月18日 ■类型：Mug
■发行公司：Konami ■游戏人数：1～2人

Konami除了《DDR》以外的又一知名音乐游戏品牌。本作是一款模拟电子琴演奏的音乐游戏，由于按键多的缘故，本作的难度可以说非常高，是"手柄流"的地狱，但是配上专用控制器会非常过瘾。本次10代收录了包括14首流行TV动漫歌曲总计100首以上的曲子，打得好的玩家还可以把自己的成绩发送到官方网站参加排名。

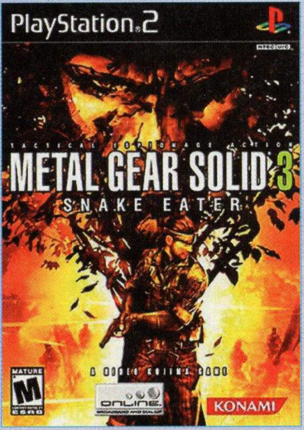
推荐指数：★★★☆☆

潜龙谍影3 食蛇者

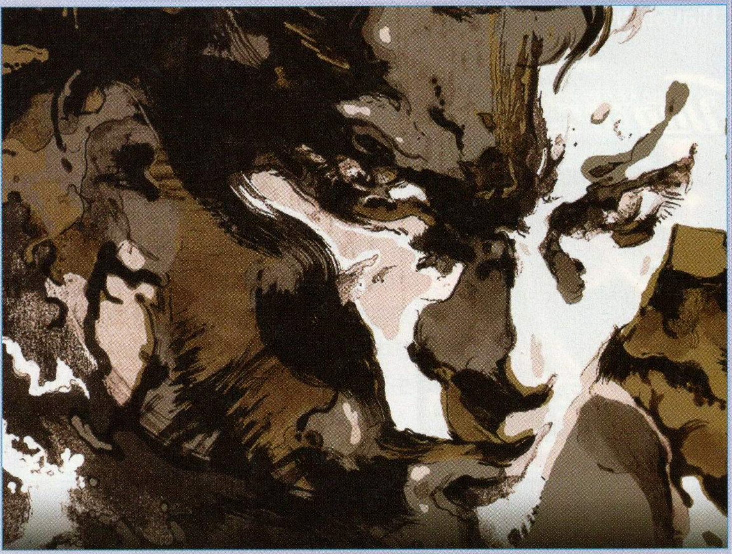
■发售日：11月17日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Konami ■记忆要求：139KB ■推定销量：330万套（全球）

推荐指数：★★★★★ 关键词：完美形态

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 潜入度：



本作才能称为真正完美形态的《潜龙谍影》！无论是剧情、画面还是音乐都已经达到了PS2机能登峰造极的程度。前作中饱受诟病的CODEC通讯对话这次被压缩到最低限度，取而代之的是小岛秀夫剪辑的大段大段精彩过场影像，配以哈里·格雷逊制作的气势磅礴背景音乐，演出效果绝对是目前PS2上游戏作品的巅峰之作，华丽之至。本作最令人印象深刻的地方在于这次Snake被刻画得更加完整和充满人性，而The Boss的人物形象也被描写得感人至深，虽然每个关卡Boss的描写有些分量不足，但是剧情的波澜起伏也同样体现了制作小组的精雕细琢。游戏画面无疑是目前PS2所能表现的极限，音乐也几乎无出其左右者，迷彩系统的加入让游戏增加了些许收集要素，并且还可以不断下载到新的迷彩，可以说是本年度最让人满意的游戏了！游戏最后收录的"猿蛇大战"无疑是制作小组恶搞精神的最佳体现，当然这些小游戏的难度也不低。











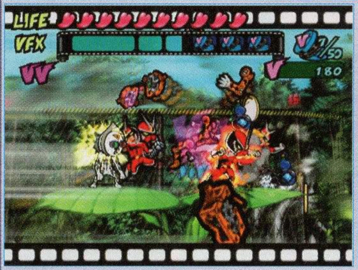
红侠乔伊2

■发售日：2004年11月18日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：300KB ■推定销量：7.9万套



本作是Capcom新概念ACT第二作。卡通渲染的画面色彩艳丽，美工比前作更加出色。系统传承度较高，控制时间的VFX系统依然是克敌与解谜的核心。虽然VFX能力只增加了女主角的REPLAY一种，但是新加入的即时换人系统使男女主角的能力分工更细，令解谜与对敌战术更为丰富，而谜题与关卡的设计水准也相当高。本作的难度依然很高，不过增加了更多记录点的做法显得较为人性化，而通关后可任意选关也为挑战高评价提供了方便。新添加的“三十六房”任务模式提升了游戏的耐玩度。

推荐指数：★★★★☆　关键词：创意与恶搞

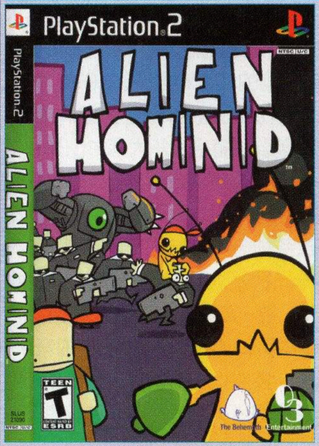




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
VFX度：

外星原人

■发售日：2004年11月21日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：O3 Entertainment ■记忆要求：100KB ■推定销量：-



本作最初其实是一款Flash游戏，由Newgrounds.com的站长Tom Fulp和synj.net站长Dan Paladin共同设计。由于在网络上造成了相当大的轰动，Dan Paladin专门成立了Behemoth制作室将其进行重新绘制、录制音效后推出了家用机版。游戏故事讲述外星人的UFO在地球上坠毁，FBI派出大批探员捕捉外星人。而玩家要操作小外星人躲避FBI的追捕，或是与他们正面冲突。充满想象力的搞笑人物和关卡设计是本作的最大特色，让游戏处处充满了乐趣，而游戏方式与《合金弹头》倒是颇为相似。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：Flash游戏





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
搞笑度：

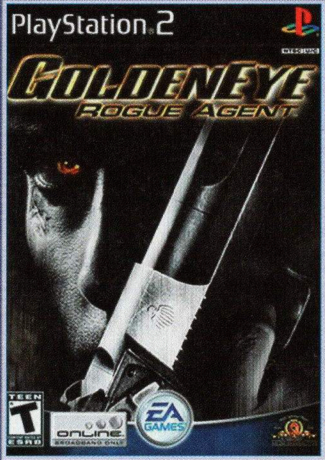


名侦探柯南 大英帝国的遗产

■发售日：2004年11月18日 ■类型：A·AVG
■发行公司：Bandai ■游戏人数：1人

人气漫画与动画《名侦探柯南》的PS2版游戏化作品。本作的故事在南国的一个小岛上进行，柯南需要解开一个个围绕着“遗产”而产生的复杂案件。动作性与推理性都很强的游戏方式让本作很值得一玩，并且全部人物都3D化。此外，还能使用原作动画里熟悉的道具如滑板，麻醉针，蝴蝶结变声器等经典道具。总之是FANS向的一款作品。

推荐指数：★★☆☆☆



黄金眼：侠盗特工

■发售日：2004年11月22日 ■类型：FPS
■发行公司：EA ■游戏人数：1～4人

本作是“《007》系列”中第一次让玩家扮演反派角色的游戏，让人觉得很有新鲜感。玩家所扮演的特工离开MI6后由于在战斗中失去一只眼睛，只能用金黄色的义眼取代，因此被称为“黄金眼”。这只义眼具有多种功能，例如形成防护磁场、隔空抓住敌人等，要使用这些功能就要有充足的能源，而能源可以通过出色表现而产生的肾上腺素补充。

推荐指数：★★☆☆☆

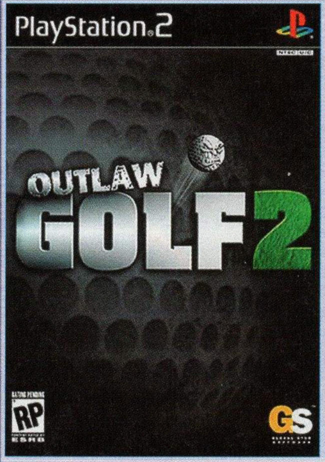


桃太郎电铁USA

■发售日：2004年11月18日 ■类型：TAB
■发行公司：Hudson ■游戏人数：1～4人

在日本拥有异乎寻常人气的桌面游戏《桃太郎电铁》系列的最新作。本系列自首作发售至今已经超过十代，是一款非常经典的历史名作。也奠定了许多大富翁游戏的基础。本作的舞台由日本转移到了美国，舞台更为广大。而自由女神像，大峡谷等名景点也在游戏里再现，呈现出与日本截然不同的美国风情。而卡片系统为了照顾日本本土玩家并没有英文化。

推荐指数：★★☆☆☆



Outlaw Golf 2

■发售日：2004年11月25日 ■类型：SPG
■发行公司：Global Star ■游戏人数：1～4人

Hypnotix公司开发的“《Outlaw》系列”包括有网球、高尔夫等运动，其最大的特征就是让玩家可以无视规则，用各种各样的手段赢得比赛胜利。在这款《Outlaw Golf 2》中，玩家可以用棒球的规则来玩高尔夫，甚至可以通过攻击对手赢得比赛。本作共有11名角色可以选择，总共收录了5个球场，并支持4人网络游戏。

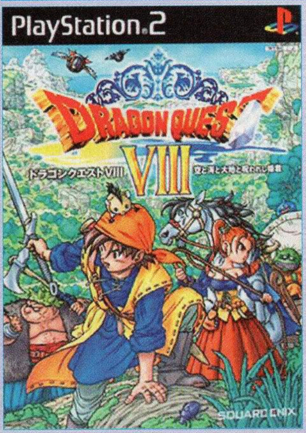
推荐指数：★★☆☆☆

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

■发售日：2004年11月27日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：178KB ■推定销量：361万套

推荐指数：★★★★★ 关键词：销量最高

画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
进化度：



系列销售情况非常好的日本国民级RPG大作“《勇者斗恶龙》系列” 的系列第八作。按照系列的延续和惯例，本作的导演、角色设计和音乐依然由DQ之父堀井雄二、漫画家鸟山明以及著名音乐大师杉山光一担任。但为了令游戏得到新的进化，同时打开欧美市场，游戏的开发则改由Level-5公司负责。一改系列前几作的平面化图像，本作以独特的卡通赛璐珞风格来呈现鸟山明风格的漫画人物，是一款以崭新手法保留系列作原味的精采作品。辽阔的场景、雄壮的音乐、爽快的战斗、技能点数分配、道具合成、角色身材正常比例……这些要素令本作有了一个历史性的变化，起码在拓宽玩家面上起到了决定性作用。发售3天出货300万的记录已经证明了其超高的素质。到6月为止，本作已达360多万套的销量，这一恐怖的销量数据同时也令本作成为了日版数千款PS2游戏中，销量最高的游戏软件。









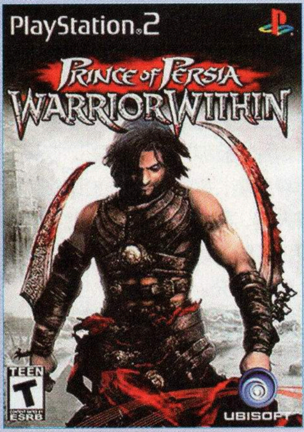


波斯王子：武者之心

■发售日：2004年11月30日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Ubisoft ■记忆要求：102KB ■推定销量：—

推荐指数：★★★★☆ 关键词：黑马王子

画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
机关度：



波斯王子变得更为成熟了，他在《波斯王子：武者之心》中的造型除了帅气，同时还干练、酷劲十足！

本系列是由当年名扬天下的初代《波斯王子》的制作人主创的，游戏成功地将机关重重的《波斯王子》的世界进化成3D。第一作之后，本作在继承前作各项卖点的同时，又进行了许多改进。首先就是前面提到的波斯王子的造型，其次针对前作中为人诟病的缺点，大幅度加强了战斗部分，并为王子展现自己敏捷矫健的身手提供了良好的舞台。单手与双手武器的配合运用、各种武功招式的魅力演出都使得我们的王子不仅仅只是一介草莽武夫，而是一位文武双全的黑马王子！穿梭于过去与现世的时空之间，与众位美女游离于生与死的一线之间，曾经帮助过的美女，竟然才是自己要找的敌人——本作的剧情迭宕起伏、峰回路转，当玩家觉得即将结束时的剧情却又瞬间拔高八度！













鲁邦三世 染红的哥伦布斯遗产

■发售日：2004 年 11 月 25 日 ■类型：A·AVG
■发行公司：BANPRESTO ■游戏人数：1 人

怪盗鲁邦三世又现身于游戏界了。游戏里，他将再次与美丽的女盗贼兼女间谍峰不二子联手，盗取价值1000万美金的航海日记。本作继承了前作大受好评的变装系统，通过打昏NPC人物可以穿上他们的衣服用以蒙骗看守人员的眼睛，很有MGS的味道。本作的迷你游戏里还可以控制神枪手次元和斩铁剑五卫门，领略大砍大杀的快感。

推荐指数：★★☆☆☆



奥特曼 战斗进化 3

■发售日：2004 年 12 月 2 日 ■类型：ACT
■发行公司：BANPRESTO ■游戏人数：1～2 人

本作相比 2 代在操作感上有一定程度的提高。画面精美，逼真了许多，很像是一部昭和时期的电影。本作的玩法当然也是浓重的万社风格，玩家操纵奥特曼与各种各样的敌人 1 对 1 的对决。在保留简单爽快的打击感的同时，也有华丽的必杀技演出。熟悉的招式定能让80年代左右出身的玩家感动不已。同时隐藏要素非常丰富，大大增加了耐玩性。

推荐指数：★★☆☆☆

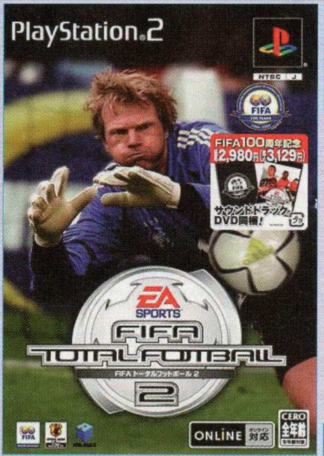


彩京射击典藏 Vol.2 战国 A.C.E & 战国之刃

■发售日：2004 年 12 月 2 日 ■类型：STG
■发行公司：TAITO ■游戏人数：1～2 人

街机时就深受广大玩家好评的《战国 A.C.E》和《战国之刃》的合集之作。本作以日本战国时代为舞台背景，是具有流畅的节奏、个性派的角色、华丽演出的卷轴射击游戏。本作比起同为彩京出品的"《1945》系列"，精美的人设是非常出色的一个重要环节。游戏的难度非常高，适合喜欢挑战难度的玩家，与之前的《1945》的合集一起，在 2004 年告诉世人什么叫作彩京。

推荐指数：★★★☆☆



FIFA TOTAL FOOTBALL 2

■发售日：2004 年 12 月 9 日 ■类型：SPG
■发行公司：EA ■游戏人数：1～2

《FIFA Total Football》系列是《FIFA》系列的一个支系，是EA专门为日本玩家设计的一个足球游戏系列，并且获得了FIFA（国际足球联盟）的认可。本作是该系列的第二作。本作价格低廉，游戏内容却非常丰富，收录了18个国家共447个球队，以及各个国家的代表队，收录选手总数达到了1万人。此外，同捆DVD影象里还有许多世界杯的经典场面。

推荐指数：★★☆☆☆

洛克人 X8

■发售日：2004 年 12 月 7 日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1 人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：104KB ■推定销量：3.9 万套



在经过前作的失败后，Capcom重新调整了系列的制作思路，令本作的可玩性大大地超越了前作。虽然同样采用了3D建模的形式来表现整个游戏，不过游戏的玩法却完全回归到了6代以前的纯2D玩法。游戏的平衡性得到了调整，精巧的关卡设计达到了《X4》的水准，大量的隐藏要素更是令游戏性大大提升。游戏的操作感也很不错，3名主角各有特色，这也让游戏增加了一定战略性。而新的同伴支援系统以及合体攻击系统也令游戏增加了新的玩法。不过本作的初期 BOSS 难度较低，而某些关卡中出现的拖慢现象也比较令人遗憾。

推荐指数：★★★★☆ **关键词：纯 2D 玩法**

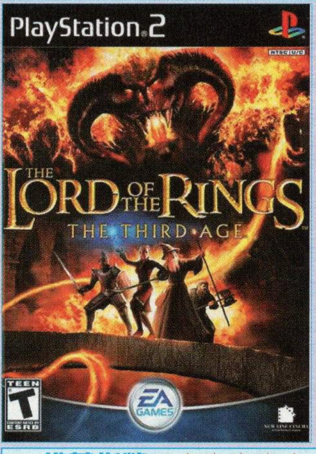




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
操作性：

指环王：第三纪

■发售日：2004 年 12 月 8 日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1 人
■发行公司：EA ■记忆要求：102KB ■推定销量：－



本作是"《指环王》系列"中的第一款RPG。玩家可以在魔戒世界中展开惊险冒险，并不时与电影三部曲里的重大事件互动。游戏的战斗设置采用经典的回合制方式，只是设定风格上与《最终幻想X》极为相似，有投机取巧之嫌。玩家攻击敌人的手段大体分为格斗技和魔法两种方式，格斗技威力大，不过容易遭到反击；魔法只对特定属性的敌人有特效，但命中率是100%。取舍之间主要还是依战场形势而定。虽然本作的难度有易普难三种可供选择，但所谓的难度变化只是改变了敌人的攻防数值而已，不能不说是个设定上的失败。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：魔戒世界**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
模仿度：

机动战士高达 高达vs.Z高达

■发售日：2004年12月9日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Bandai ■记忆要求：231KB ■推定销量：32万套



本作集系列前两部作品的优点于一身，各方面数据均沿用以前的作品，所以除了与以前一样可以进行网络对战外，从“一年战争”到《Z高达》原著中登场的大量人气机体在本作中均有收录，就连《机动战士高达ZZ》中的部分机体也有参战。阿姆罗、卡缪、夏亚、捷多、哈曼。如此丰富的ACE机师都将汇聚一堂。家用机版新加入的“宇宙世纪模式”为玩家们设计了与原著剧情完全不同的各角色的战斗历史，在这个模式中，玩家既能够遵照原著的剧情完成每个角色的任务，也可根据自己的喜好进行原创的故事任务，从而达成新的故事结局。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：Capcom制作



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 操作度：

太鼓达人 GO！GO！五代目

■发售日：2004年12月9日 ■类型：音乐
■发行公司：Namco ■游戏人数1～2



配合节奏敲打专用太鼓的鼓面或鼓沿，即可轻松地享受畅快动感的《太鼓达人》系列的新作。本作收录曲目的数量达到了空前的45首，包含J-POP，动画，童谣，古典等各类音乐，无论男女老少都能找到自己熟悉的乐曲。很适合闲暇之余同朋友一起敲敲打打，缓解工作和学习的疲劳。当然，系列一贯优秀的迷你游戏在这一代也丝毫没有降低乐趣。

推荐指数：★★★☆☆

信长的野望Online～飞龙之章

■发售日：2004年12月15日 ■类型：MMORPG
■发行公司：Koei ■游戏人数：－

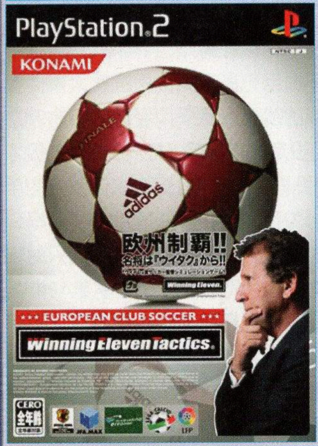


光荣公司的SLG名作《信长的野望》向online方向的尝试之作。本作是一款在线的MMORPG，构筑了一个假想的战国世界，由日本的甲信越、东海地方周边的多个国家组成，包括战国大名、寺社、町众、山贼、海贼等多方势力。玩家以各势力的大本营为出发点，可以选择扮演武将，忍者，阴阳师等职业在虚拟现实中进行不同的人生冒险。

推荐指数：★★☆☆☆

胜利十一人 欧洲俱乐部足球战略版

■发售日：2004年12月9日 ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Konami ■记忆要求：1096KB ■推定销量：－



由制作著名的“《WE》系列”的厂商Konami所推出的足球SLG作品。玩家将作为被欧洲的足球俱乐部所雇佣的教练，带领各支欧洲的著名劲旅，称霸各大赛事！整个游戏最值得称道的，便是足球世界的真实性。赛场上的11名队员，每个人都依靠着独立的AI行动，其中也有那种只射门绝不传球的蛮横球员，也有动不动就大耍花架子过人的球员。性格刻画非常逼真。与SEGA的同类游戏相比，玩家必须更注重每一名球员的战术指导，随时为每名球员下达指令。不过每场比赛反复对个人下达指令的话，比较容易造成疲劳。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：足球教练



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 真实度：

RPG制作工具

■发售日：2004年12月16日 ■类型：SLG
■发行公司：Enterbrain ■游戏人数：1人

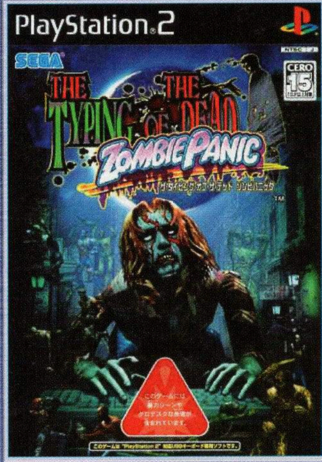


本作是一款很另类的PRG游戏系列新作。玩家不光要做为一个“玩家”去玩一个RPG，更要作为一个制作人去制作一款属于你自己的RPG。制作方法并不复杂，但是可供制作的东西却非常多，从自己到敌人，从场景到天气，从城市到建筑，从宝物到陷阱，无一不要玩家自己去完成。是一款非常调动玩家创意和想象力的作品。

推荐指数：★★☆☆☆

死亡打字员

■发售日：2004年12月22日 ■类型：ETC
■发行公司：SEGA ■游戏人数：1人

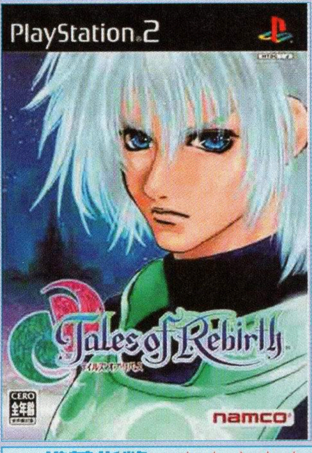


在街机、PC、DC等平台上都大受好评的打字游戏登陆到PS2的一作。游戏的实质就是用键盘打字，但是SEGA很巧妙地给它赋予了新的玩法。玩家面对凶狠可怖的僵尸，要迅速输入关键词才能瓦解僵尸的攻击。到了游戏的后面几关，不仅需要迅速与正确，还要有非常敏锐的判断力才能在险恶的环境下生存下来。对自己的打字速度有信心的玩家不妨一试。

推荐指数：★★★☆☆

重生传说

■发售日：2004年12月16日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1～4人
■发行公司：Namco ■记忆要求：81KB ■推定销量：52.7万套



由于是《宿命传说2》小组进行制作的缘故，因此《重生传说》改回了2D模式，而画面风格也与《宿命2》毫无区别。不过，游戏对一些系列传统的要素进行了变更，诸如称号的作用，奥义、料理的学习方法等都与之前截然不同，而新增的武具继承系统则是本作中最为值得研究的地方。比起前几作，本作的剧情要显得略短一些，但还是很精彩。"《传说》系列"一向便以那超爽快的战斗系统而闻名，而本作当然也不例外，改为三线战斗系统，因此老玩家们也许还要花一段时间才能适应，但等你熟练后，便可以再度享受到那酣畅淋漓的战斗感。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：爽快的战斗




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 创新度：

DQ&FF in 富豪街 特别版

■发售日：2004年12月22日 ■游戏类型：TAB ■游戏人数：1～4人
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：710KB ■推定销量：31万套



《富豪街》原本是Enix在日本颇有人气的一个桌面游戏系列，这次的《富豪街 特别版》是Square和Enix合并之后第一次推出系列新作，也是第一款融合了《FF》和《DQ》中人气角色的梦幻之作。游戏的玩法和传统的《大富翁》没有多大差别，无非就是买地，收租和炒股之类。游戏可以选用的角色非常之多，随着游戏进程的推进可选用的角色还会不断增加，甚至还会出现《FF12》中的人物。游戏的音乐汲取了两大RPG系列的精华，伴随着熟悉的旋律细细品位游戏中与两大RPG有关的一些小细节，感觉十分不错。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：梦幻组合




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 角色度：

决战III

■发售日：2004年12月22日 ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人
■发行公司：Koei ■记忆要求：274KB ■推定销量：14万套



光荣投资数亿开发的新概念战棋游戏《决战III》是一款极有特色的SLG，游戏的时代背景是16世纪的日本，玩家要扮演"战国风云儿"织田信长去统一日本。游戏以史实为基础，但加入了大量虚构剧情。由于剧本出自名家之手，所以极具感染力。游戏的剧情会随着玩家的通关次数而变化，只通关一遍不可能了解整个故事的来龙去脉。游戏为全程语音，并收录130分钟的CG动画，CG动画素质很高，不愧是高成本制作的作品。

本作的重要意义在于开创了"动作战略"这一全新的游戏类型。玩家可以像操作动作游戏的主角一样来控制一个军团的行动，游戏中部队的移动、攻击、防御乃至于友军的支援配合都由玩家来手动操作。游戏采用了全新的开发引擎，从而出色地表现出千军万马混战的壮观场面。游戏有着极为丰富的隐藏要素，光是各种装备品就超过450种。再加上自由度超高的角色成长系统，可谓不折不扣的时间杀手。

推荐指数：★★★★★ 关键词：大成本制作

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 革新度：







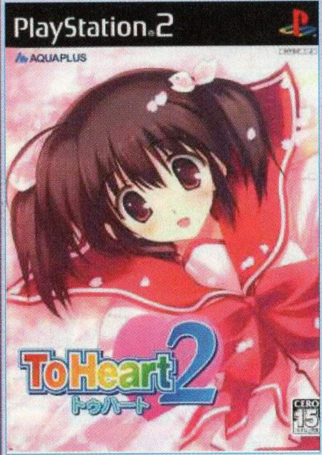



遥远的时空中3

■发售日：2004年12月22日 ■类型：AVG
■发行公司：Koei ■游戏人数：1人

本作是一款融合了光荣式战略游戏特点和恋爱游戏精髓的作品，女性向恋爱游戏的代表性作品，具有非常出色的人设和剧情。主人公是一个拥有着跨越时空特殊能力的女生，为了改变悲剧的命运而回到过去，由此与数位美男在唯美的和风氛围里展开动人的恋爱故事。此外，精彩的战斗部分也与一般的恋爱游戏区别开来，独树一帜。

推荐指数：★★☆☆☆



ToHeart 2

■发售日：2004年12月28日 ■类型：AVG
■发行公司：AQUAPLUS ■游戏人数：1人

大人气的恋爱AVG《ToHeart》的续作。和其他恋爱AVG不同的是，本作充分利用了PS2的画面表现机能，而且游戏从人设、剧本、音乐等都请来了业界名人参与制作。游戏中女主角有8位，每一位都清新可人，而且请来了非常豪华的声优阵容助阵，务求让人体会另一番温馨的让人心跳的高中恋爱故事。作为PS2上难得的原创恋爱游戏，本作值得推荐。

推荐指数：★★★☆☆

格斗之王94 战火重燃

■发售日：2004年12月28日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：SNK Playmore ■记忆要求：160KB ■推定销量：－



"《格斗之王》系列"首创了3对3的组队格斗系统，并集合了众多前SNK的人气角色。本作则属于10周年的纪念作品第三弹，但绝非简单的移植作品。除了将游戏中的对战感觉原汁原味地保留下来以外，还特别将游戏的角色、战斗的场景绘制进行了高解析度的强化，角色身上那不堪入目的马赛克再也不见了。各个战斗场景经过了3D重新制作，配合那些平滑亮丽的角色后，变得美轮美奂。除了原作中的8支队伍外，本作还加入了柴舟、卢卡尔以供选择。此外，队伍编辑模式、网络对战和十周年纪念影像，都是游戏的卖点。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：十周年纪念影像**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
重制度：

GT赛车4（中文版）

■发售日：2004年12月28日 ■游戏类型：RAC ■游戏人数：1～2人
■发行公司：SCE ■记忆要求：2500KB ■推定销量：102万套（日版）

推荐指数：★★★★★ **关键词：1080i**

画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
拟真度：



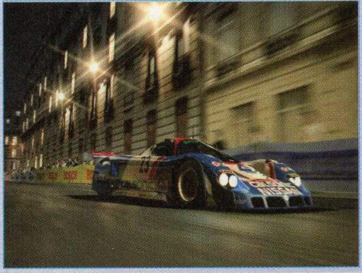
作为目前世界上拟真度最高的赛车游戏，其各方面的表现都可以说趋近完美。作为第一款支持1080i高清晰度信号输出的PS2游戏，其画面的精细程度达到令人目瞪口呆的地步，这次制作小组不但更换了游戏的物理引擎，所有赛车和所有赛道也全部重新制作过，并且又全部重新录制了所有赛车的引擎声，令玩家开起来的感觉与真车别无二致，让游戏的真实感大幅提升。此外游戏的音乐也是历代最多的，赛车与赛道的数量更是多到让人看得眼花缭乱。而"GT模式"也得到了大幅强化，除了自己亲自驾驶进行各种比赛外，还有可以充当"军师"的导演模式，玩家只需对赛手下达指令，具体执行的效率和效果就要看你平时对他的"管教"如何了。本作的中文版与日版同步发售，游戏中的各种信息进行了彻底的中文化，玩家再也没有语言的障碍了。足不出户就能享受真实驾驶的乐趣。











第一神拳 全明星

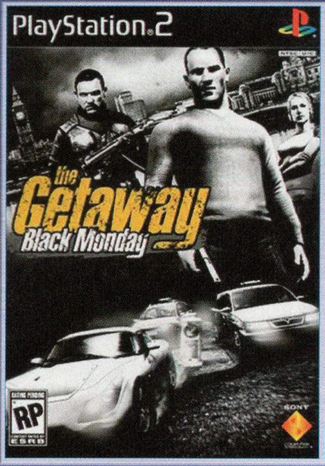


■发售日：2004年12月28日 ■类型：SPG
■发行公司：ESP ■游戏人数：1～2人

本作的原作——连载时间长达15年的《第一神拳》漫画在日本的拳击漫画里拥有不可撼动的王者地位。本作将动作成分凸显并精简为拳击部分，敌我双方在拳台上以击倒对手为目标进行激烈的角逐。总共70场比赛完全按照原作里进行，登场角色也达到了70多个。完全将原著的热血与青春完美体现出来。向喜欢这部漫画的玩家强力推荐。

推荐指数：★★★☆☆

大逃亡：黑色星期一



■发售日：2005年1月11日 ■类型：ACT
■发行公司：SCEA ■游戏人数：1人

Team SOHO的《大逃亡》已经成为SCEE的一个王牌系列，不过这款《大逃亡：黑色星期一》在欧美各媒体的评价并不是很高。本作以警官Ben Mitchell、拳击手Eddie O'Connor、19岁的黑客Sam三个人的角度进行，分别擅长枪械、肉搏和潜入，使得游戏方式丰富了不少。本作总共加入了17个新区域。喜欢此类游戏的玩家可稍作尝试。

推荐指数：★★☆☆☆

怪物猎人G

■发售日：2005年1月12日 ■游戏类型：MMOACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：115KB ■推定销量：18万套



本作是去年《怪物猎人》的一款资料片，但Capcom的诚意还是相当足。不但更换了一段让人十分振奋的Opening动画，而且还增加了新武器双剑、增加在房间中更换装备时的预览模式等方便的设定。另外除了选择Online和Offline模式外，还新增加了训练模式。该模式是本作比较大的卖点，在这里玩家必须按照要求使用规定的装备狩猎。因为无法使用自己拥有的强力武器，所以难度相当高，而且一旦出错就会被判失败。不过与此相对如果能够按要求完成训练就能获得非常实用甚至稀有的道具作为报酬，挑战性极高！

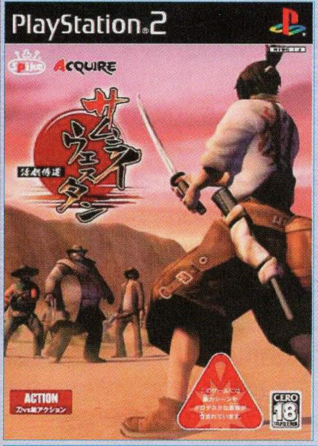
推荐指数：★★★★☆ 关键词：资料片




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 诚意度：

西部武士 活剧侍道

■发售日：1月1日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Spike ■记忆要求：42KB ■推定销量：－



本作把日本的传统武士与西部风情的枪手紧紧结合在一起，给人以眼前一亮的感觉。虽然属"《侍道》系列"的续作，但游戏的快感与战斗乐趣提升了数个层次。玩家控制着主人公在风沙中的西部城镇中穿梭，途中会遇上不少牛仔，这时玩家便需要利用剑技和他们战斗。除了一般的闪躲和攻击外，玩家还能使用格挡把敌人的子弹挡掉，试想一下在几名敌人的枪林弹雨下把所有子弹挡掉的快感吧。游戏中还有不少有趣隐藏要素，比如花费金钱购买装备和恶搞的饰品，或者在通过一关后给自己限制一些条件再次挑战本关。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：武士＋西部




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 牛仔度：

义经英雄传

■发售日：2005年1月13日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：FromSoftware ■记忆要求：172KB ■推定销量：6万套

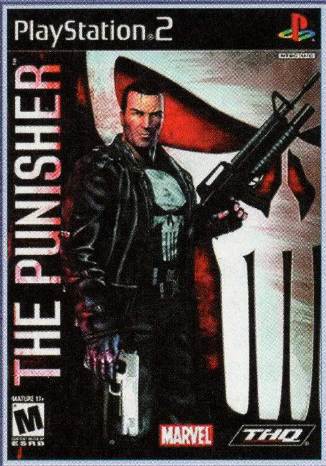


游戏可供选择的武将多达10人，系统与《真·三国无双》相比，加入了随时可以切换更改的战法系统，并且在战场上被打倒的敌人的尸体都不会消失。这些要素还是颇令人眼前一亮。但游戏的流程过短，通常情况下数个小时便能通关；角色的攻击动作也显得比较僵硬，更没有类似"无双乱舞"那样的必杀技，这些败笔均令人大失所望。不过，从故事中可以看出，本作相当尊重"义经"史实，无论人物造型抑或关卡设计都比较真实。并且游戏还附送有年代记和一些人物资料。喜欢义经的玩家不容错过。

推荐指数：★★☆☆☆ 关键词：《义经》的热播




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 无双度：

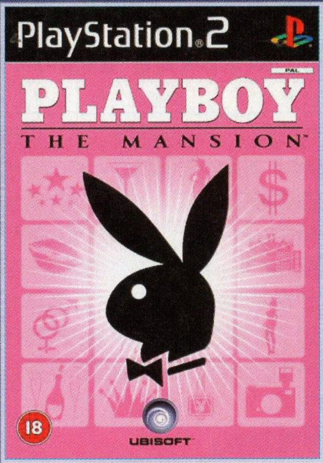


惩罚者

■发售日：2005年1月17日 ■类型：ACT
■发行公司：THQ ■游戏人数：1人

“如果有罪，去死吧！”这是Marvel的经典漫画《惩罚者》中的一句经典台词，也是本作的主旨。玩家可以通过极其残忍的方式以暴制暴。除了子弹时间外，本作在各个方面都很接近《马克思·佩恩》。在游戏中，玩家除了可以用各种暴力手段制裁或者拷问敌人之外，有些地方动动脑子。本作在剧情上与电影版不同，不过仍是漫画版作家编写。

推荐指数：★★★☆☆



Playboy: The Mansion

■发售日：2005年1月25日 ■类型：SLG
■发行公司：Arush ■游戏人数：1人

本作是《花花公子》品牌进入游戏业的第一款作品，模仿了名作《模拟人生》的游戏方式。在游戏中，玩家扮演的是《花花公子》的品牌创始人Hugh Heffner，游戏目标是将《花花公子》杂志打造成顶尖品牌。玩家可以通过举办聚会邀请社会名流和名模，通过交谈和各种行动提高对方好感度，进而邀请其成为《花花公子》的模特，拍摄性感照片。

推荐指数：★★☆☆☆



新世纪福音战士 钢铁的女朋友 2nd

■发售日：2005年1月20日 ■类型：AVG
■发行公司：BROCCOLI ■游戏人数：1人

在日本动漫界，能够引发一系列社会现象的作品，除了高达系列外，就是这部《新世纪福音战士》了。十年的时间都不能冲淡其丝毫人气的绫波雨，也摆脱了她悲哀轮回的宿命，变成一名普通少女。本作是一款校园恋爱AVG游戏，以完全原创的故事和完全原创的人物性格，向玩家展现出一个完全不同的EVA世界，特别向EVA FANS推荐。

推荐指数：★★☆☆☆



新纪幻想 Spectral Souls 2

■发售日：2005年1月27日 ■类型：S·RPG
■发行公司：Idea Factory ■游戏人数：1人

本作是一款典型的战棋类游戏。背景依旧是经典的永无大陆，本游戏描述了人与魔之间的战争故事，玩家需要通过指挥自己的部队在这片大陆创造出一段世界历史。游戏的最大魅力所在是其独特的战斗系统。以“行动点数”决定移动，攻击等一系列动作的实行。合体技和魄力十足的召唤兽也大大提高了战略性和可玩性，是近期难得的一款战略RPG作品。

推荐指数：★★☆☆☆

风云 幕末传

■发售日：2005年1月20日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：元气 ■记忆要求：100KB ■推定销量：7万套



本作是2004年《风云 新撰组》的强化版本，但这次的主题并非新撰组，而是幕末时代的动乱。游戏依然保持了系列具备历史性的动作风格，控制历史中各位名人飘荡在历史的洪流中。本作一共分成了“幕末传模式”与“伟人录模式”，前者主要是按照真实历史的有名事件发展剧情，后者则是让玩家控制坂本龙马和冲田总司等著名的历史人物进行一些他们生平留下的事迹，这对于热衷于日本历史的玩家来说无疑是最高的设定。另外本作的封面以及游戏人设请到了以《MGS》闻名的新川洋司负责制作。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：新川洋司**

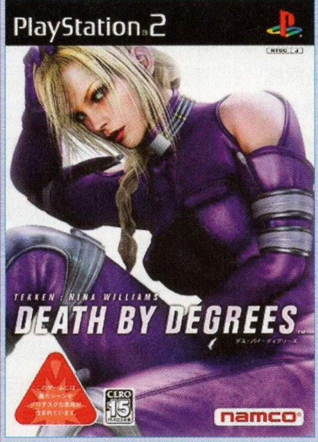




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 历史度：

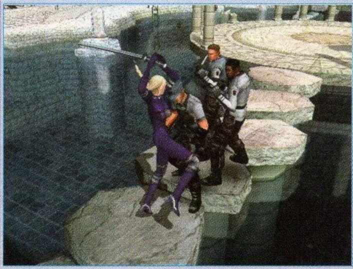
慢性死亡 铁拳之尼娜·威廉姆斯（中文版）

■发售日：2005年1月27日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Namco ■记忆要求：318KB ■推定销量：7万套（日版）



以“《铁拳》系列”中性感的人气角色尼娜做为主角的动作游戏，但故事整体具有比较高的独立性。因为采用了3D解谜ACT的诸多原素，因此从游戏本身的特点来说，本作是一款慢热型的作品。双摇杆操作的“创新”从一定程度上会让很多玩家不习惯，可能有不少玩家会因此提前打了退堂鼓。不过随着流程的深入，玩家应该能够发现游戏在动作、解谜、剧情等方面的闪光点。十多小时的流程，丰富的隐藏要素，以及多种多样的挑战模式，使游戏的耐玩度相当高。因为繁体中文版的同期发售，在语言上也有优势，都让本作值得一试。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：性感**

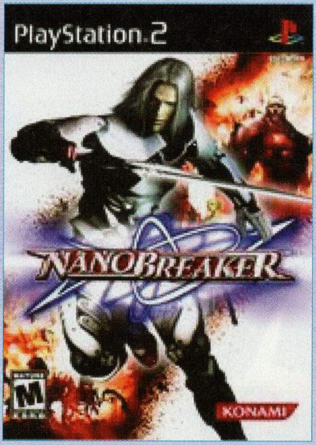




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 上手度：

奈落破坏神

■发售日：2005年1月27日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Konami ■记忆要求：68KB ■推定销量：—



这是五十岚浩司继《恶魔城 真实的叹息》之后制作的第二款3D动作游戏，在细节方面有了不少改进，不过在跳跃的空间感等方面依然存在改进的空间。画面方面，在总体亮度上改善了不少，不过过于强调血腥效果难免令不少玩家感到不适；音乐方面，山根美智留的音乐虽然出色，不过和游戏场景的融合不是很好；系统方面，一些借鉴和原创的系统使得游戏的爽快度很高，动作性大大加强，不过在一定程度上也加大了游戏的难度。从某种意义上来说，本作只是五十岚监督对3D动作游戏的一种探索，目的是为了创造更好的《恶魔城》新作！

推荐指数：★★☆☆☆ 关键词：五十岚浩司





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 爽快度：

王牌机师A.C.E. 异世纪传说

■发售日：2005年1月27日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Banpresto ■记忆要求：95KB ■推定销量：25万套



有幻想过《超级机器人大战》的动作版吗？这款由Banpresto和FromSoftware联合打造的《王牌机师A.C.E. 异世纪传说》便会告诉我们答案。作为一款《机战》外传性质的作品，游戏最大的卖点便是许多在《机战》中出现过的真实系机体均在本作中以完全真实的比例一一登场！光是机体在画面中的表现就能给人留下深刻的印象。音乐和完全原创的剧情虽然没有什么惊喜之处，但不同作品的机体的使用和能力区别倒是做得十分细致。游戏任务的内容颇有《装甲核心》的感觉，数量和类型均十分丰富，不会让人有重复的感觉。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：动作的《机战》





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 操作度：

数码恶魔传说 天魔变2

■发售日：2005年1月27日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Atlus ■记忆要求：170KB ■推定销量：7万套



本作是《数码恶魔传说》二部曲的完结篇，在系统方面，本作相比前作并未没有多大的改变，只是加入了罗刹模式以及业轮这两个新的设定，罗刹模式的出现让战斗更加惊心动魄。在曼斗罗的习得方面，本作也改为了扩散式，各种曼斗罗之间环环相扣，让角色的培养更充满了战略性。虽然游戏在画面表现上比起前作来并未有多大提高，但是全新的菜单等还是让老玩家充满了新意。在故事上，游戏对上代剧情进行了补完，一些未解之谜在本作中都得到了让FANS满意的解答，而新老角色在本作中的倾情演出也让本作的剧情非常具有可看性。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：完结篇

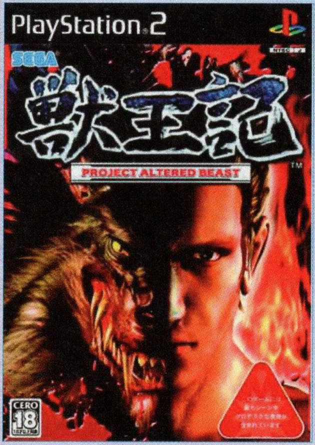




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 剧情度：

兽王记

■发售日：2005年1月27日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：100KB ■推定销量：—



SEGA在MD时代成名的作品总算在PS2上推出了续作。故事讲述了卡里霍鲁尼亚北部地区突然被神秘的雾所笼罩，而在此地区上的住民也离奇地失去了踪影。失去记忆的主人公被送往此地并面对不断涌现的异形般敌人。玩家除了要使用自己的拳头对付这些异形外，更多情况下是变身成兽人进行战斗。除最经典的狼人外，玩家一共可以变身成8种不同的兽人形态对付敌人。游戏中还有不少需要变身成特定的兽人才能谜题。由于兽人的凶残与敌人的怪异，本作的血腥场面也十分可怕，所以只推荐给18岁以上的玩家。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：变身





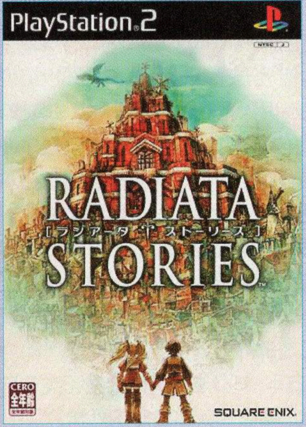
画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 变身度：

凡人物语

■发售日：2005年1月27日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：216KB ■推定销量：25万套

推荐指数：★★★★☆ 关键词：tri-Ace

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 细致度：



作为一款tri-Ace的原创作品，该游戏在画面与音乐方面做得相当优秀，人物虽然显得有些卡通，但并不表示其绘制不细腻，人物的表情和动作本作都做得相当细致，用色也很鲜艳明亮，给人视觉的享受。在场景描绘让游戏做到了精细、每一个细节都不放过，跑动时溅起的树叶都看得一清二楚。时间系统很有创意，游戏中每个角色都有自己的生活习惯，每个时间段在什么地方、在干什么都是不一样的，有很浓烈的生活气息。游戏中期根据玩家的选择主角会分别进入不同的章节，妖精篇剧情出色，将人类与妖精的纠葛刻画得入木三分，而人类篇多达百位的同伴绝对会让你忙得不亦乐乎。游戏最大的特色就是同伴众多，包括主角在内一共177名可战斗角色绝对是游戏的最大魅力，虽然两个篇章人类和妖精的同伴不能同时加入，但如何加入也要让玩家动一番脑筋的了。不过游戏流程不长，隐藏迷宫和BOSS难度不是太高，有点不爽。











飞跃巅峰

■发售日：2005年2月3日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Bandai ■记忆要求：297KB ■推定销量：-



改编自同名OVA动画的本作光是其登场的角色和名字就能吸引一大帮玩家了。游戏的主要内容分成了两个部分，"冒险部分"是让玩家育成女主人公高屋，通过平时生活中的对话和行动的选择，以及一些迷你游戏的结果来提升她的"努力值"。在这个部分中，还会发生大量与原作相关的剧情。"战斗部分"则是驾驶着钢巴斯塔与敌人战斗。两个部分互相关联的地方就是努力值，努力值越高，高屋可使用的技能和必杀技便会越丰富。在战斗中，每个攻击动作都需要掌握好时机才能正确发动，这也是游戏中的一个有趣地方。

推荐指数：★★☆☆☆ 关键词：钢巴斯塔





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 动画度：

IZUMO COMPLETE



■发售日：2005年2月3日 ■类型：RPG
■发行公司：GN SOFTWARE ■游戏人数：1人

在PC以及DC上都大受好评的RPG游戏《IZUMO》在经过强化后登陆PS2。玩家需要扮演主角塔马光，同众多可爱的女孩子一起逃出被妖魔占据的学校。本作的人设相当精美柔和，并且还加入了"天照"，"月读"，"须佐之男"等日本神话中的名字，很有吸引力。作为完全版，CG和事件的数量也大幅度增加，是一款诚意之作。

推荐指数：★★★☆☆

VM JAPAN



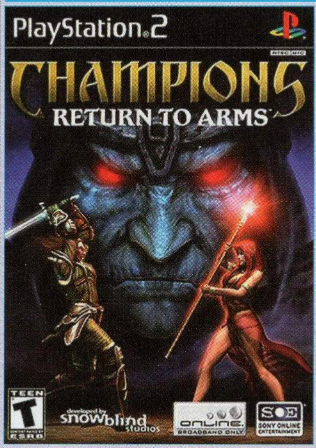
■发售日：2005年2月3日 ■类型：S·RPG
■发行公司：Asmik Ace Entertainment ■游戏人数：1人

本作是一款和风味道浓厚的战棋类游戏。作为幻魔使的主角需要和同样是幻魔使的敌人展开战斗，从而揭开"星落"事件的真相。游戏声优阵容豪华，8位主角不同的故事和技能让游戏耐玩了许多，而几十种外貌性格各异的幻魔也让游戏的过程有如象棋一样复杂多变。游戏中还穿插了许多有趣的迷你游戏和奖励画像，很能满足玩家的收集欲。

推荐指数：★★★☆☆

诺拉斯战士 2

■发售日：2005 年 2 月 7 日 ■游戏类型：A · RPG ■游戏人数：1～4 人
■发行公司：SOE ■记忆要求：500KB ■推定销量：15 万套



与之前的《诺拉斯战士》相比，本作在画面上几乎没有任何强化，实际上从 2001 年开始系列开发商 Snowblind 一直在使用同一个引擎，以如今的眼光来看确实是落后了一点。本作内容上的变化程度也不是很大，感觉上更像是一张资料片而不是续作，可选角色在前作的基础上增加了僧侣和狂战士。本作的故事发生在前作之后，甚至玩家还可以将前作的角色资料引入到本作中。虽然变化不大，不过作为系列新作，本作依然经典如故。与原作一样，本作提供了多种难度等级，并且支持单机或者网络的 4 人合作模式。

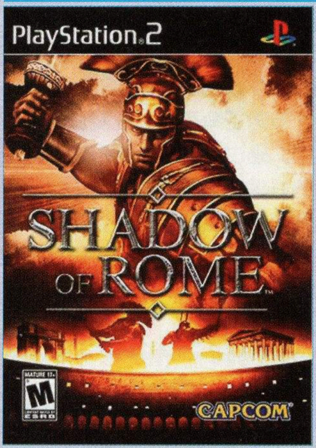
推荐指数：★★★★☆　关键词：开发商 Snowblind




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　经典度：

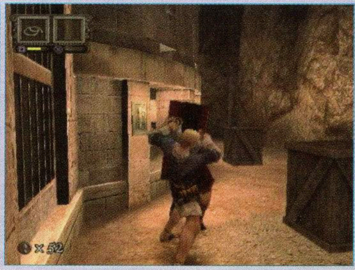
罗马之影

■发售日：2005 年 2 月 8 日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1 人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：165KB ■推定销量：—



以古罗马共和国的末代历史为蓝本，高度忠于历史的动作游戏《罗马之影》，其在对历史素材再创作的道路上有着独到之处。将屋大维与阿格里帕这两位主角塑造得性格迥异，在正常剧情中制作矛盾火花，并为他们设计各自特有的游戏关卡和系统。比如阿格里帕的角斗士大会部分的各关卡，包括障碍赛、战车赛、大逃杀等等都对玩家的战斗操作提出了一定的要求。而屋大维的潜入部分更加讲究智慧、策略的运用，对于潜入的路线以及击倒敌人与否，都需要玩家作出周密的布置。而通过本作，玩家还能够对古罗马共和国当时的情况有所了解。

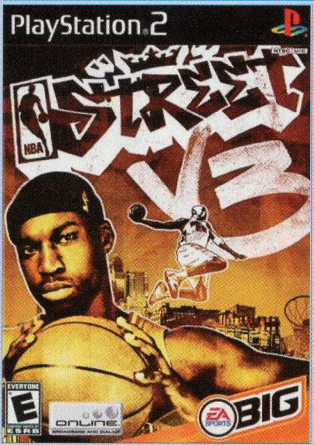
推荐指数：★★★☆☆　关键词：性格迥异

画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　史诗度：

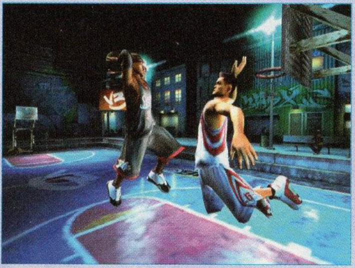
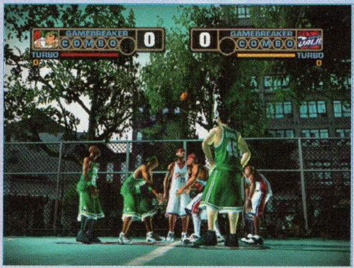
NBA 街头篮球 V3

■发售日：2004 年 2 月 8 日 ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8 人
■发行公司：EA ■记忆要求：50KB ■推定销量：23 万套



"《NBA 街头篮球》系列"是最著名的 3 人篮球系列。这款最新作推出之后也是赢得了美国媒体的一致好评。本作放弃了之前较为卡通化的设计，各球星都采用了写实风格。本作延续了系列惯用的街机般的爽快感，并且玩家可以用更加丰富的操作方式实现各种假动作。并且玩家可以自由组合各种超炫动作，设计出自己的必杀灌篮技，动作表演性越高得分也就越多，获得的分数可以用来购买各种奖励物品。更加诱人的是，本作中玩家将会看到 25 位各个不同时代的 NBA 巨星同场较量，街头篮球场的数量也增加到 12 个。

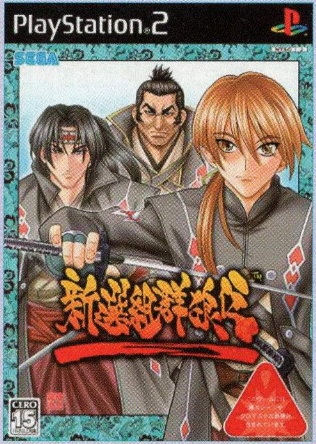
推荐指数：★★★★☆　关键词：必杀灌篮技

画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　表演度：

新选组群狼传

■发售日：2005 年 2 月 10 日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1 人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：50KB ■推定销量：4 万套



游戏的最大卖点是以漫画《浪客剑心》出名的和月伸宏所设计的角色们。游戏主角是日本幕末时代著名的新选组（新撰组）。玩家在游戏中要控制新选组的头号队长近藤勇、土方岁三等 6 名角色在幕末的舞台上与维新志士们战斗。在一般的 3D 动作游戏系统的基础上，本作加入了"见切"系统。这个系统与《鬼武者》中的一闪有异曲同工之处，在敌人即将攻击到玩家时，画面上会出现提示的方向，按照指示行动便可以发动见切，并对敌人造成连续的伤害。发动见切还会增加必杀槽的能量，当爆满后能够发动华丽的必杀技砍杀敌人。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：和月伸宏




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　幕末度：



草莓 100%

■发售日：2005 年 2 月 10 日 ■类型：SLG
■发行公司：TOMY ■游戏人数：1 人

《草莓 100%》是目前正于日本漫画杂志《周刊少年 Jump》连载中的人气漫画，类型为类似《心跳回忆》的恋爱SLG，玩家将扮演男主角真中，周旋于众多校园美女间，通过各式各样的方法来博取女孩们的好感。游戏故事由 4 个部分构成，忠实再现了高校考试起到夏天的合宿、文化祭等原作情节。同时声优阵容非常强大。

推荐指数：★★☆☆☆

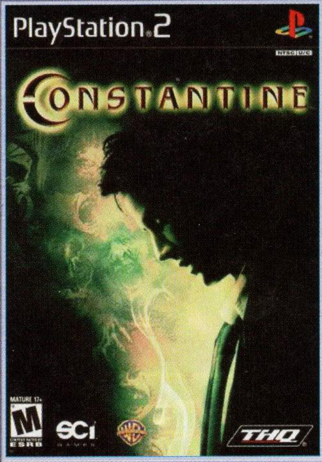


异度传说 二章：善恶的彼岸（英文版）

■发售日：2005 年 2 月 15 日 ■类型：RPG
■发行公司：Namco ■游戏人数：1 人

当初《异度装甲》因为存在宗教问题因而无法打入美国市场，后来的《异度传说》在美国推出后受到了不少好评。对于看不懂日文的多数国内玩家而言，《异度传说》这种以情节为卖点的RPG游戏自然是玩美版更有意义。虽然美国媒体对于《异度传说 二章》的评价并没有前作高，但想要深入了解系列剧情的玩家依然不能错过本作。

推荐指数：★★★★☆



地狱神探

■发售日：2005 年 2 月 14 日 ■类型：ACT
■发行公司：THQ ■游戏人数：1 人

本作是根据同名电影以及 1985 年开始连载的漫画名家 Alan Moore 创作、DC Comics 出品的《Hellblazer》改编的。电影版主演基诺·李维斯的形象在本作中被刻画得相当逼真。在游戏中，玩家扮演的康斯坦丁能够看穿伪装成人类的恶魔，并且用圣枪将其歼灭。并且玩家只要在限定时间内输入特定按键组合就可以发动魔法。

推荐指数：★★☆☆☆



新世纪勇者大战

■发售日：2005 年 2 月 17 日 ■类型：S·RPG
■发行公司：ATLUS ■游戏人数：1 人

为了纪念人气机器人动画“《勇者》系列”15 周年的游戏化作品。本作的玩法和《机战》类似，采用战棋式 45 度角地图，同时还加入了大量原著的3D化过场动画。玩家将扮演主人公那由他兆太，驾驶父亲开发的会说话的机器人レイザー，和历代的勇者机器人一起，与破坏城市的迷之机器人军团进行战斗。“《勇者》系列”动画的爱好者必之作。

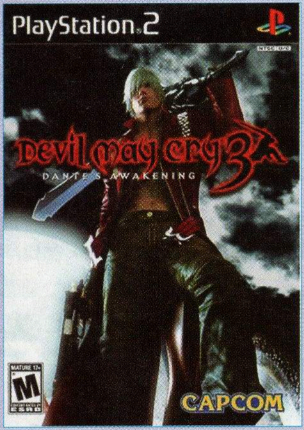
推荐指数：★★☆☆☆

鬼泣 3

■发售日：2005 年 2 月 17 日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1 人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：360KB ■推定销量：28 万套（日版）

推荐指数：★★★★★ **关键词：最高难度 DMD**

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 爽快度：



《鬼泣 3》可以说是 PS2 中后期极具代表性的 ACT 大作。虽然游戏在画面方面没有太大突破，但是宏大的哥特式场景设计，令人热血沸腾的朋克风音乐都极具魄力。劲酷绝伦的精彩过场令人叹为观止，将“《鬼泣》系列”所极力张显的暴力美学表达得淋漓尽致。本作的整体水平回归到了初代，并根据时代特征在系统方面有不小的创新，且融入了各家之大成。“战斗风格”这一新系统的导入大幅扩展了战术的变化与随意性，多样化的战斗风格与武器组合可以让玩家充分体验爽快与耍酷的感觉。游戏共有 20 关，流程长度适中。其中有 11 个各具特色的 BOSS，BOSS 战设计得极为出色，打法的自由度也比较高。游戏的隐藏要素十分丰富，也很有诚意。最高难度 DMD 可以说是《鬼泣 3》的真实姿态，极具挑战性，甚至让欧美玩家都唏嘘不已。无论从哪个角度说，《鬼泣 3》都是同类游戏中的范本，绝对不容错过。



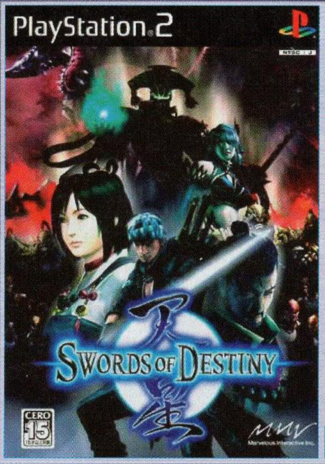








天星 宿命之剑

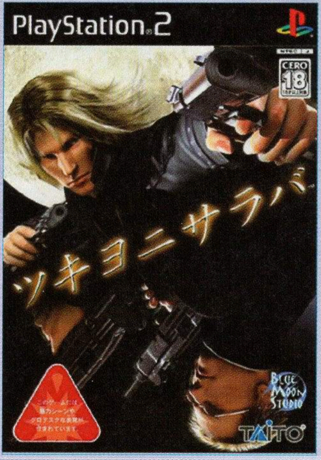


■发售日：2005 年 2 月 17 日 ■类型：ACT
■发行公司：MMV ■游戏人数：1 人

该游戏是继《武刃街》之后又一款以中国武术为主题的剑剧动作类游戏。该游戏画面充满了中国武侠风格，并融入了中国道家思想，武打动作也完全以中国武术为范本制作。本作可以使用包括抢夺自敌方的共 49 种不同武器。特定的 Sword Time系统可以抓住敌人的动作空隙并发动爽快的连续攻击，空中腾跃的动作有如舞蹈一般华丽。

推荐指数：★★☆☆☆

再见，月夜



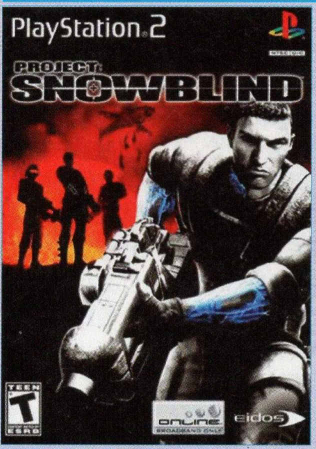
■发售日：2005 年 2 月 24 日 ■类型：ACT
■发行公司：Taito ■游戏人数：1 人

集结了各界实力派制作者的枪击动作类游戏。本作的主角拥有自由操纵时间流动的特殊能力，从而可以实现类似《黑客帝国》里从容躲避枪林弹雨的华丽演出。五种不同类型的技能系统可以演出丰富的打法与战术。本作的音乐由大师级的光田康典负责（代表作《异度传说》《超时空之钥》），恰到好处的爵士乐与游戏的内容相得益彰。

推荐指数：★★☆☆☆

雪盲计划

■发售日：2004 年 2 月 23 日 ■游戏类型：FPS ■游戏人数：1～16 人
■发行公司：Eidos ■记忆要求：100KB ■推定销量：–



由水晶动力小组开发的这款《雪盲计划》可说是FPS名作《Deus Ex》精神上的续作，实际上本作开发初期也是准备制作成《Deus Ex》的续作，在游戏中可以看到很多与《Deus Ex》十分接近的场景设定。本作故事发生在未来的香港，主角 Nathan Frost在一次行动中深受重伤奄奄一息，结果被作为国际军队“自由联盟”超级士兵改造计划的试验品，不仅死里逃生，还具备了超越常人的能力。在游戏过程中，Frost 可以通过向身体植入各种芯片具备更多更强的能力。本作单人游戏部分流程约为 10 个小时。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：精神上的续作

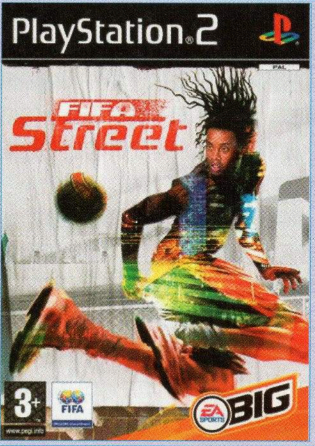




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 超能度：

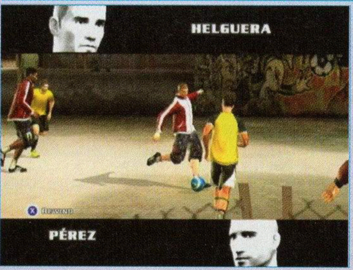
FIFA STREET

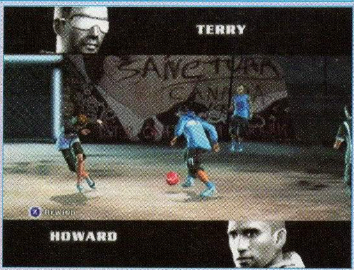
■发售日：2005 年 2 月 22 日 ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～4 人
■发行公司：EA ■记忆要求：100KB ■推定销量：–



由EA Canada制作，EA Sports Big 负责发行的《FIFA STREET》，是家用机全平台上最棒的街头足球游戏！无数的足球明星在他们的小时候都踢过街头足球，无论在街头巷尾、公园广场、海滨沙滩！在本作里你可以玩出许多闻所未闻、从未见过，但又真实存在的足球技术动作。大家都可以轻装上阵，充分发挥你的想象力与创造力。游戏中除了可以使用国家队进行对战外，还可以创建属于自己的原创人物，组成一支无敌劲旅。此外，本作带有 Hip-Hop、Rap、拉美风格的音乐与街头足球的气氛简直浑然一体，让人觉得动感十足。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：街头足球





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 神技度：

樱大战 3 巴黎在燃烧吗？

■发售日：2005 年 2 月 24 日 ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1 人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：180KB ■推定销量：5 万套



本作是DC上同名游戏的移植版，故事发生在法国巴黎。比起前作来，本作的动画素质有很大提高，从静态图片突然转化为动画的处理令人赞叹不已，LIPS的变化也令游戏的可玩性大大增强，不过三代进步最大的地方则是战斗部分。全3D画面构造出的宏大战斗场景，细腻的机体动作及攻击画面，可随意转换的视角都令人眼前一亮，而新加入的 ARMS 更是使以往简单至极的战斗部分变得更具战略性。此外，原本在DC版中需要下载才能玩到的特别剧情此次全部收录在了 PS2 版中，只要输入官方公布的密码便可玩到。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：完全版





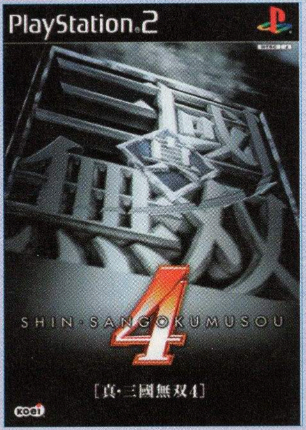
画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 浪漫度：

真·三国无双4

■发售日：2005年2月24日　■游戏类型：ACT　■游戏人数：1～2人
■发行公司：Koei　■记忆要求：147KB　■推定销量：90万套

推荐指数：★★★★★　关键词：流畅增加

画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　爽快度：



本作是以一骑当千为卖点的《真·三国无双》系列”的最新作。游戏在保留了系列传统的基础上，又有大幅改进，并增加了6位新角色。在改换了新的图形引擎后，之前最为人诟病的拖慢延迟、人物消失现象在本作中得到了极大的改善，使得游戏的流畅度大为增加。新的无双模式强调各位武将的个性，剧本水平有了明显的提高，结局动画也十分精彩，使得玩家有动力去将全部角色通关。

系统方面本作有回归二代的趋势，不但武器收集要素采用了二代的方式，很多经典设定也得到了再现。新加入的两大系统：护卫武将系统和据点系统都比较出彩，前者令收集要素更加丰富，后者令战斗的乐趣有所增加。新增的进化攻击和无双觉醒，对玩家的技巧和操作都有要求，是战斗的主轴。最强难度“修罗”的玩法别具一格，打起来非常刺激，但缺乏对应的奖励，没有吸引玩家打下去的动力。游戏的整体难度过低，招致了老玩家的不满。





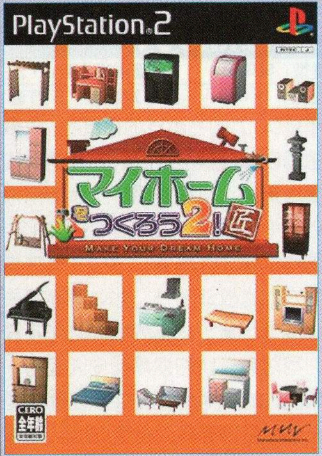






创造我的家2！匠

■发售日：2005年2月24日　■类型：SLG
■发行公司：MMV　■游戏人数：1人



充满新意的建造型SLG作品。本作通过非常简单的操作就可以让玩家们创造出自己梦想中的家。游戏时玩家需要挣钱为自己的房屋添置各种设施。从房子到壁纸到家具，每一个房屋的细部都可由玩家亲自决定如何装饰，此外还有很多专家提供布置房间的建议。全3D的画面很有立体感和代入感，建设完毕的MyHome是非常有成就感的。

推荐指数：★★☆☆☆

装甲核心 方程式前线

■发售日：2005年3月3日　■类型：SLG
■发行公司：FromSoftware　■游戏人数：1人

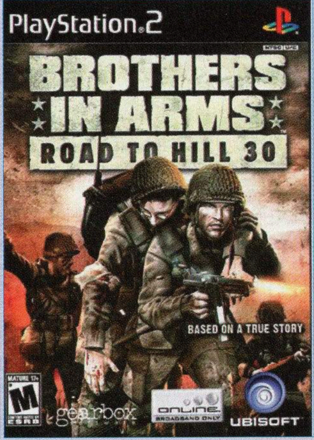


一向以动作游戏传承的“《装甲核心》系列”，在本作成为了一款策略型SLG游戏。活跃在这个世界里的是搭载A.I.的无人驾驶型的“装甲核心”，以“方程式前线”为舞台展开战斗。玩家对自己的机器人A.I.进行组合，可以对机械的性能、战略等做出相应的调节。本作同时可以与PSP版进行联动，通过PSP与其他玩家一较高下。

推荐指数：★★☆☆☆

战火兄弟连：30高地之路

■发售日：2005年3月1日　■游戏类型：FPS　■游戏人数：1人
■发行公司：Ubisoft　■记忆要求：430KB　■推定销量：—



作为育碧公司今年主推的大作之一，《战火兄弟连》的表现不负众望，出色的画面，感人的剧情，以及增加了些许策略要素的游戏模式，这绝对是一款育碧公司的诚意之作！游戏的画面采用了育碧公司近期经常采用的“柔光笼罩”效果，让整个画面呈现出一种独特的朦胧中的绚丽美感。游戏开场玩家从天而降那一段，整个画面效果的冲击力也相当惊人。游戏的剧情据称是根据史实所改编，讲述的是在著名的D-DAY，即诺曼底登陆当日，一支降落在敌人后方的101空降师中的第三小队的故事，整个剧情曲折离奇。

推荐指数：★★★★☆　关键词：D-DAY





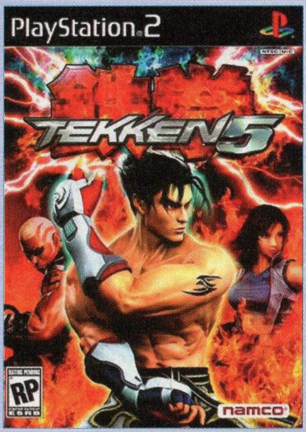
画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　临场度：

铁拳 5

■发售日：2005 年 2 月 25 日　■游戏类型：FTG　■游戏人数：1～2 人
■发行公司：Namco　■记忆要求：68KB　■推定销量：35 万套（日版）

推荐指数：★★★★★　关键词：高素质 CG

画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　爽快度：



本作是 3D 格斗游戏界的翘楚《铁拳》系列”最新作的PS2移植版。这一版本秉承了南梦宫一贯的超街机版移植态度，加入了大量的原创要素。首先是新增了两段原创高素质CG，并为所有角色加设了结局动画，故事模式中也有大量角色相关的情节；除了加入新角色之外，还有大量旧人物回归，可使用角色多达 29 人；角色的配音运用了四国语言，中文发音字正腔圆；收录了街机版中所有的服装道具，部分角色还请名画师绘制了个性十足的原创服装；迷你游戏是类似“铁拳力量”的 3D ACT，共有 5 关，有较高的耐玩度；另外，还收录了《铁拳 1、2、3》和《星空之刃》的街机版，让老 FANS 完全重温当年的感动。因为整体系统上比起前作有比较大的改良，因此无论是技战术还是爽快度都有很大的提高，游戏上手比较快，新老格斗爱好者能在这样的作品中得到最大限度的发挥。向所有对 FTG 感兴趣的玩家强力推荐！





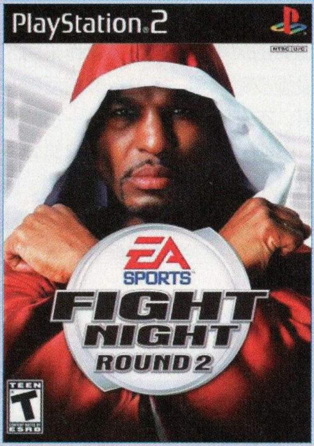






拳击之夜 Round 2

■发售日：2004 年 2 月 28 日　■游戏类型：SPG　■游戏人数：1～2 人
■发行公司：EA　■记忆要求：200KB　■推定销量：25 万套



去年的《拳击之夜 2004》逼真而有趣地再现了拳击运动的魅力。这款续作在系统上进行了深入改良，并且邀请中量级拳王伯纳德·霍普金斯（Bernard Hopkins）代言。本作操作依然十分简单，多数动作都可以通过右摇杆和两个 LR 键发动。本作中的游戏模式包括有快速游戏模式、职业生涯模式和联网对战。另外还有玩家自定义系统，可以设计一名自己的拳击高手。本作的画面效果相当出色，各拳击选手的建模极其精良，打击感也非常强。将对手击倒之后的慢镜头回放运用了大量特效，甚至可以看到脸部扭曲的细节。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：邀请拳王代言

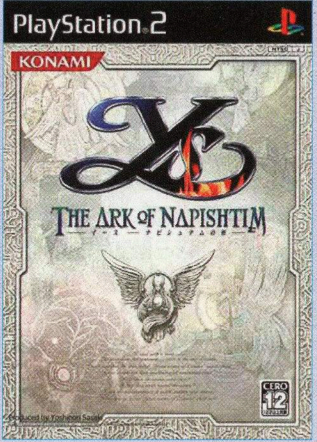




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　拟真度：

伊苏 VI 那比斯汀的方舟

■发售日：2005 年 3 月 10 日　■游戏类型：A·RPG　■游戏人数：1 人
■发行公司：Konami　■记忆要求：191KB　■推定销量：—



本作是 2003 年推出的 PC 版的移植版。作为 A·RPG 的鼻祖系列的最新作，本作融入了历代大受玩家好评的系统。除了首次使用 3D 引擎外，游戏保留了《永远的伊苏 I + II》的唯美风格，并且导入了其他崭新的元素，例如锻造宝剑和装备、强化必杀技等等。前几作的部分角色也在本作再度登场，而一些系列各作中至今没有解开的谜团也被一一解开。与 PC 版相比，移植版的画面以全 3D 构成，并且新加入了许多 CG 动画和新的隐藏要素。其中还包括超高难度的噩梦模式和 2 周目设定。无论是 ACT 玩家还是 RPG 玩家，都能从中获得至高的乐趣。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：CG 动画





画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　移植度：



梦幻骑士4 回归

■发售日：2005年3月10日 ■类型：AVG
■发行公司：Atlus ■游戏人数：1人

本作是《梦幻骑士4》的外传性质作品。游戏以《梦幻骑士4》为基础，由3段剧情构成，用剧情类冒险游戏的形式交代了《梦幻骑士4》结局之后的剧情。同时游戏中还设有从1999年到目前为止共4部作品的智力问答题，FANS可以用来测试自己对系列的忠实度。而在问题集里答对了100道题后，就可以观看《梦幻骑士4》的介绍影片。

推荐指数：★★☆☆☆



三国志 X

■发售日：2005年3月10日 ■类型：SLG
■发行公司：Koei ■游戏人数：1人

王道策略SLG《三国志》系列"的第十作。玩家在三国乱世选择一方势力，并南争北战最终统一中国大陆，许多三国里的重要事件都会在游戏里登场。作为PS2版的本作比起之前的PC版增加了新的剧情和原创的物品收集系统，文官的"舌战"和武将的"一骑讨"都是很有趣的。支持联网功能，玩家可以通过联网进行线上交易并上传自己的等级。

推荐指数：★★☆☆☆

武藏传 II

■发售日：2005年3月15日 ■游戏类型：A・RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：601KB ■推定销量：－



相隔了前作7年后，全新的《武藏传 II》终于到来。本作采用了"漫画渲染"图像引擎，让游戏的角色和场景都有着更加新鲜的动感。除了同样采用前作的角色设计者野村哲也绘画全新的角色外，游戏的另一个卖点就是主人公武藏那丰富多彩的动作。除了普通的砍和跳跃外，更以学习敌人技能的"见切"替换前作的"Getin"。虽然学习的方法比较单调，但学到的技能在战斗中十分实用，尤其是在BOSS战中更是克敌制胜的关键。由于本作会推出美版与日版，所以日语苦手的玩家就不用对游戏的故事满腹疑问了。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：野村哲也

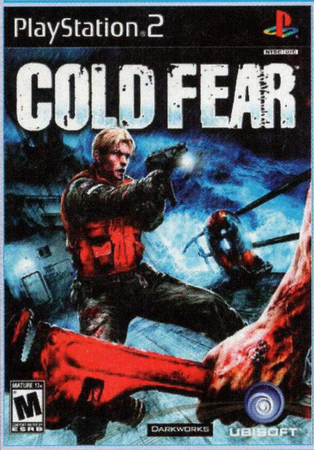




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 渲染度：

极度冰寒

■发售日：2005年3月15日 ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Ubisoft ■记忆要求：133KB ■推定销量：－



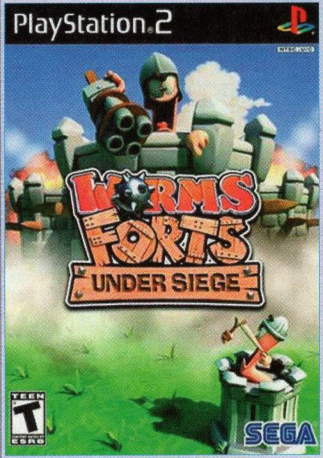
作为育碧公司今年的重头游戏之一，不难看出《极度冰寒》还是一款耗费了制作公司相当精力的游戏。但是可惜的是，大概是由于制作小组实力所限，游戏最后的表现使它几乎沦为一款二流AVG游戏，没有地图，没有道具栏，极硬的操作手感，再加上几乎感觉不到的恐怖感，若不是画面上还有些魄力，真以为自己回到了PS时代。不过话从两头说，游戏画面对暴风雨、海浪中轮船的颠簸等大环境的描写还是很有突破性的，总体而言，虽然这个游戏的表现与之前的期望有一些差距，但还是一款值得一试的AVG游戏。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：寒





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恐惧度：

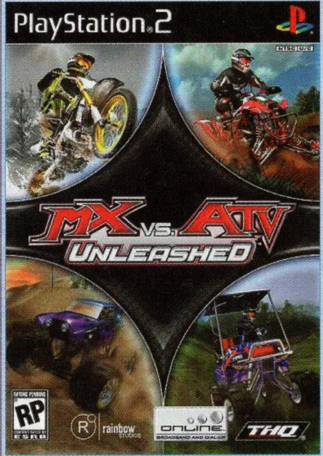


百战天虫：虫堡大作战

■发售日：2005年3月15日 ■类型：SLG
■发行公司：SEGA ■游戏人数：1～4人

"《百战天虫》系列"一向以各种古怪创意和搞笑的风格著称，这款新作采用了基地建设型战略元素，不过玩家的反响并不是很好。本作仍然保留了系列一贯的恶搞风格，出现了各种不同文明的建筑物及多种民族风格的虫虫，例如古埃及虫、特洛伊勇虫、中古世纪亚瑟虫、东方武虫等。在本作中，小虫子还会建造堡垒、炮塔等自己的建筑物。

推荐指数：★★★☆☆



MX vs. ATV Unleashed

■发售日：2005年3月16日 ■类型：RAC
■发行公司：THQ ■游戏人数：1～2人

本作是PS2上为数不多的对应1080i解析度的游戏之一，并对应6人网络游戏模式。游戏结合了《MX Unleashed》和《ATV Offroad Fury》两部作品的特色，玩家有越野摩托车和四轮全地形机车（ATV）两种机动越野活动可以选择。游戏中可以选择的交通工具种类非常丰富，包括ATV、4x4高尔夫卡丁车、巨轮卡车甚至直升机和复翼飞机等。

推荐指数：★★★☆☆

幻域战记

■发售日：2005年3月17日　■游戏类型：S・RPG　■游戏人数：1人
■发行公司：日本一Software　■记忆要求：299KB　■推定销量：10万套



日本一公司继《灵武战记》后的又一S・RPG作品。游戏的风格依然保持了以往的简洁，但游戏中所出现的特效和技能比过去更加华丽。综合了前几作的优点，把基地中的移动整理模式和战场上的召唤模式强化后成为了让人眼前一亮的崭新系统。在拥有极高的自由度和多元化的探索要素之下，也使游戏的耐玩度得以提升。每种职业的角色除了拥有个人特技外，还拥有最高6段的职业进化，而且所有职业和怪物的种类也超过了40种，无论玩家喜欢哪种类型的角色都能从游戏中找到。另外建筑物和效果和战车的分配也是这款作品的有趣之处。

推荐指数：★★★★☆　关键词：极高的自由度





画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　爆笑度：

ONE PIECE 伟大的战斗！RUSH

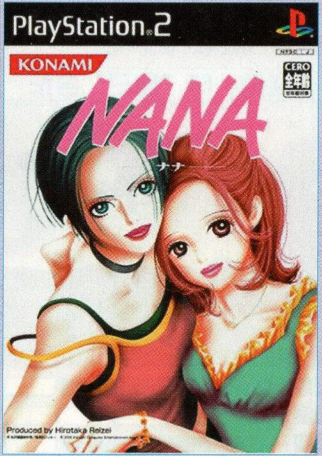


■发售日：2005年3月17日　■类型：ACT
■发行公司：Bandai　■游戏人数：1～2人

红得发紫的《ONE PIECE》又推出游戏了，该动漫作品改编的游戏已遍布当今主流机种，是不折不扣的商业大户。本作是3D对战类动作游戏，除了必备的单人模式和双人对战模式以外，最大的亮点就是"协力战"。在混战中玩家可以极尽阴险狡诈之能，对对手进行妨碍和破坏。寻宝模式中更有1000枚《ONE PIECE》的图片，非常精美。

推荐指数：★★☆☆☆

NANA



■发售日：2005年3月17日　■类型：SLG
■发行公司：Konami　■游戏人数：1人

本作是根据销量达到2000万本，深受女性读者喜欢的人气漫画《NANA》改编而来的游戏。原作中有两个名字都叫NANA的女孩，而本作里玩家需要扮演第三个NANA，在游戏里与邻居和各位男性角色体验喧闹的东京生活。原作中大量的场景都会在游戏里得到再现。此外，漫画的原作者矢泽爱也会在游戏里客串登场。

推荐指数：★★☆☆☆

斗鱼

■发售日：2005年3月17日　■游戏类型：FTG　■游戏人数：1～2人
■发行公司：SEGA　■记忆要求：97KB　■推定销量：－



原以为SEGA和以《罪恶装备》著名的Sammy合作后能制作出一款不错的2D格斗游戏，但事实上本作不仅如人意的地方实在太多了。首先这款移植与街机作品号称自己为画面最强的2D格斗游戏，但与《罪恶装备》相比下实在有比较大的差别。接着便是角色的动作过于生硬，让战斗变得十分别扭。不过值得称赞的地方就是角色在受到攻击后会根据受伤的情况，直接反映到衣服和身体上，这就是本作值得称道的系统"S.M.A.(Smooth Model Animation)"。另外PS2版新增的片头动画也十分有诚意。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：2D格斗

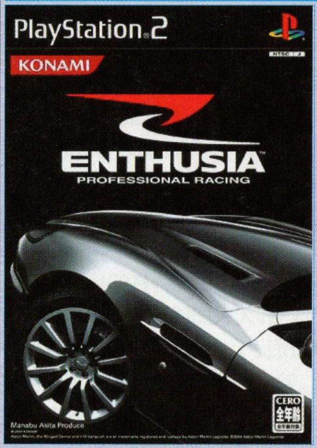




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　爽快度：

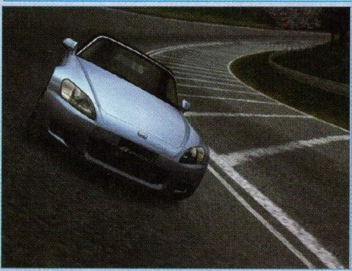
激情赛车

■发售日：2005年3月17日　■游戏类型：ACT　■游戏人数：1～2人
■发行公司：Konami　■记忆要求：133KB　■推定销量：5万套



Konami这款声称要超越《GT赛车4》的作品虽然在最后并没有如愿，但其华丽的画面和中规中矩的比赛系统还是受到了不少玩家的好评。本作收录了50条以上的真实存在赛道，且一共有五十多家汽车制造商和200辆车辆加入，在阵容上不比其他赛车游戏差。游戏模式以原创的"EnthusiaLife"为主，玩家需要在此模式中，驾驶着心爱的车辆参加各种赛事，让自己最后参加国际赛事并赢取冠军。每经过12周就会进行一次排名，根据自己的排名会增加相应的点数让自己可以驾驶的汽车等级上升。

推荐指数：★★★☆☆　关键词：中规中矩

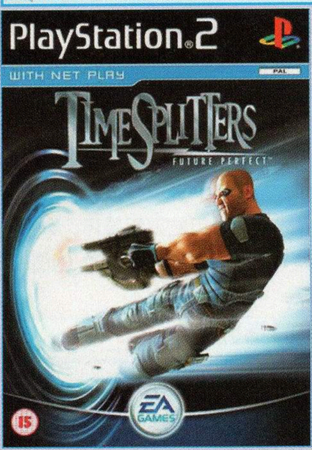




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　激情度：

时空分裂者：完美未来

■发售日：2004年3月21日 ■游戏类型：FPS ■游戏人数：1～4人
■发行公司：EA ■记忆要求：100KB ■推定销量：－



跨越多个时空的精彩剧情是本作的最大卖点，虽然中等难度下6个小时即可通关，但本作紧凑的剧情足以给人以极大的享受。游戏中将会穿越从20世纪初到23世纪的多个时间段，玩家在游戏过程中将会遇到过去或者未来的"自己"，并且与"自己"合作杀敌。本作的多人模式非常精彩，设计了16张地图。由于发生在各个不同的时代，玩家可以使用各时代的不同武器，到了未来更是有粒子炮、激光炮等火力强大的武器。游戏中有150多种角色模型，在多人游戏模式中可以随意挑选，在游戏过程中还会获得隐藏角色模型，例如巨鸭、暴龙等。

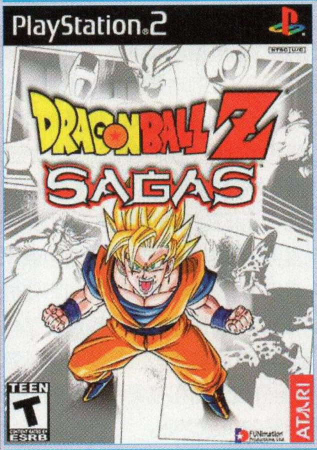
推荐指数：★★★☆☆ 关键词：与"自己"合作




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 剧情度：

龙珠Z 传说

■发售日：2005年3月22日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Atari ■记忆要求：336KB ■推定销量：－



本作是雅达利公司的一次试验性的作品，作为在次世代机种上首次登场的动作清版过关型《龙珠Z》游戏，游戏的人物模型和动作基本采用了对战型的《龙珠Z 武道会》里的3D造型，动作方面并没有因为游戏类型的变化而作出修正，所以打斗起来的感觉很怪，人物动作变化少而且十分僵硬，缺少动作游戏的爽快感。在场景部分则比较完美地还原了原作中的经典场景，不过游戏的流程稍嫌简短，而且隐藏要素也不多，重复可玩性较低。总之这是一款针对"龙珠饭"的游戏，每句经典的台词和每场经典的战斗都会让人想起当年阅读漫画时的快感。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：清版过关



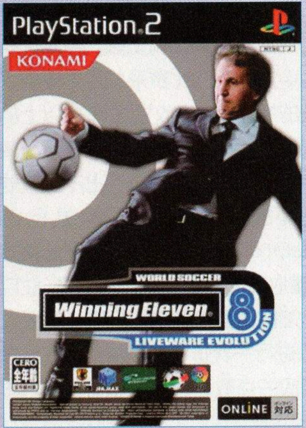

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 怀旧度：

世界足球胜利十一人8 网络对战版

■发售日：3月24日 ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人
■发行公司：Konami ■记忆要求：1297KB ■推定销量：44万套

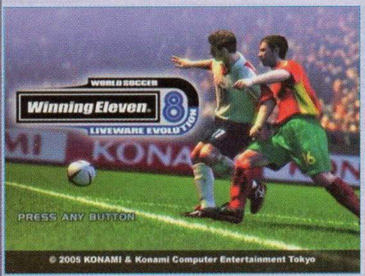
推荐指数：★★★★★ 关键词：网络对战

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 进化度：



信息时代的人们，相互接触的时间已越来越少。你有否想过坐在家中就能笑会各路足球英豪吗？本作对应网络的设定，使得这一切成为了现实。不过网络对战的质量仍然有待提高，延迟、死机的问题时有发生。希望在次世代主机上的《WE》能够更好地完善网络对战。本作削弱了前作中被矫枉过正的吊射、增加了丰富的盘带动作，不过对于R2急停的转变将迫使优势性的盘带手法作出相应的改变。大大加强的远射使得比赛的气氛变得豪迈十足。而身体的优势在本作中依然明显，如果把一支球队比作一个军团的话，那么强力前锋就是这个军团的主战坦克。几乎等于总体来说，本作依然贯彻了系列攻强于守的传统。谁能最快地适应本作的优势性打法，谁就能够笑傲江湖。现在，罗纳尔迪尼奥的风头无人能及，而他的招牌动作牛尾巴也在本作中得以展现。毫无疑问，球星的能量是巨大的，他能够使任何技术动作品牌化，从而带来巨大的商业利益。







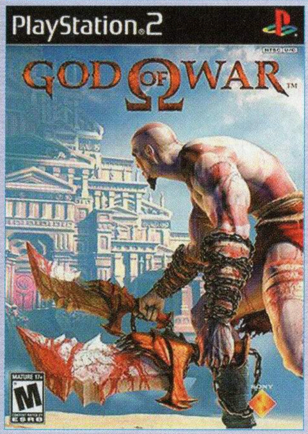


战神

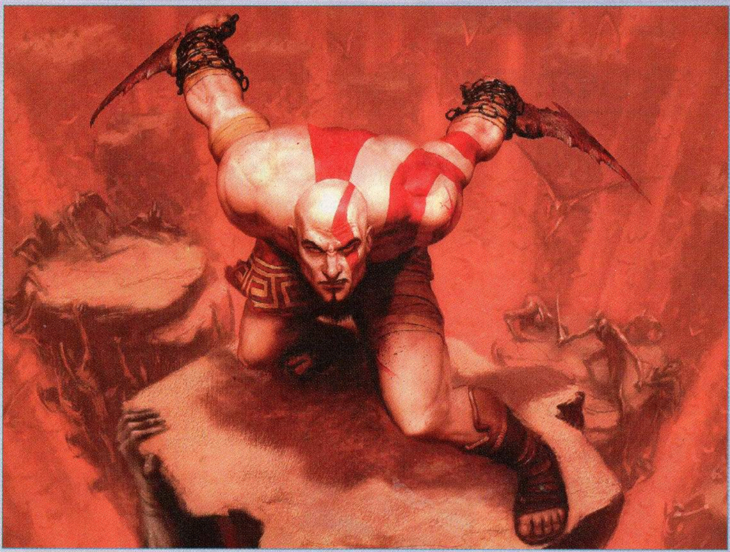
■发售日：2005年3月22日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：SCEA ■记忆要求：453KB ■推定销量：45万套

推荐指数：★★★★★ 关键词：颠覆

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 震撼度：



由SCEA耗费两千万美元打造的美式ACT《战神》，可以说是颠覆亚洲玩家对美版游戏认识的超级大作，其制作实力相当强劲，既显示出美式游戏画面水准高、场景宏大的优点，又避免了美式ACT动作僵硬、操作感差的缺点，十分强调战斗的华丽度和爽快感，而且固定视角基本回避了视角问题。大段的高质量CG动画与开发花絮也显得诚意十足。游戏的系统完成度很高，其中适当穿插的互动电影形式有十分震撼的演出效果。游戏的流程不长，但个性十足的敌方角色与大魄力的BOSS都让人过目难忘，关卡与机关的设计也十分巧妙，使游戏过程表现得相当紧凑，扣人心弦。剧情方面以希腊神话为背景，塑造了奎托斯这样反传统英雄形象，在复仇的老套主题中加入了赎罪的新内涵，如同史诗般大气而凝重。本作可以说是近年来不可多得的"神作"，只是游戏只向17岁以上的玩家推荐。

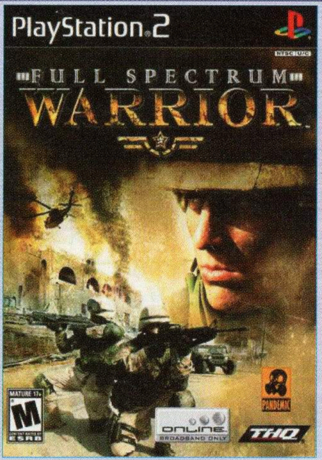












全能战士

■发售日：2005年3月21日 ■类型：SLG
■发行公司：THQ ■游戏人数：1人

《全能战士》是美国军队与Pandemic Studios合作开发的一款军事战略游戏，美国军方用该作来训练新兵，可见其专业性程度。PS2版与Xbox版原作相比画面缩水十分明显，丢帧及画面拖慢现象也相当严重，不过内容上得到了完整保留。本作采用回合制下达战略指令，行动过程则是完全即时的，玩家率领两个小队投入战斗。

推荐指数：★★★☆☆



杀手安云

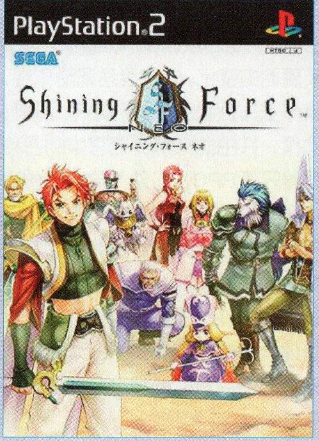
■发售日：2005年3月24日 ■类型：ACT
■发行公司：ESP ■游戏人数：1人

电影捧红了小艺人上户彩，也让人记住了它的名字——杀手安云。号称"东方版《杀死比尔》"的这部当红电影也终于游戏化，不过其他本作是以原作漫画为剧情的。本作是一款动作游戏，在游戏里，玩家扮演安云实现那千人斩的爽快杀戮。"心""体""技"的三种攻击类型的切换是游戏系统的精髓所在。当然，游戏的打击感的不足让人感到遗憾。

推荐指数：★★☆☆☆

光明力量NEO

■发售日：2005年3月24日 ■游戏类型：A·RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：SEGA ■记忆要求：128KB ■推定销量：9万套



SEGA看家大作"《光明力量》系列"的最新作，游戏一改以往的S·RPG方式，变成了极富《暗黑破坏神》风格的A·RPG，因此也被无数玩家戏称为"TV版大菠萝"。尽管游戏方式焕然一新，但游戏世界观的设定与系列作品相比没有丝毫的改变。游戏的方式有许多都借鉴了《暗黑破坏神》，数量种类均极为丰富的过场动画、迷宫、敌人以及武器道具，均能让初玩本作的人大呼过瘾。武器的收集设定，更是能够让人乐此不疲。只是到了游戏中后期，敌人的数量过多、能力提升幅度过大，这些方面的平衡度掌握不佳多少有些令人遗憾。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：《暗黑破坏神》风格

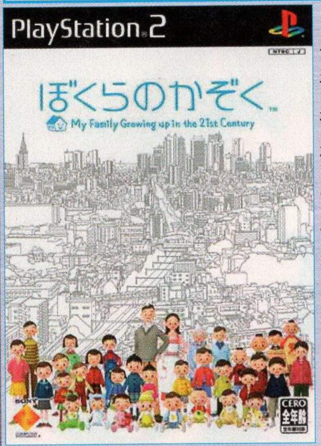




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 平衡度：

我们的家族

■发售日：2005年3月24日 ■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人
■发行公司：SCEJ ■记忆要求：628KB ■推定销量：—



延续了《我的暑假》的温馨风格，摇身一变成为了育成游戏的本作处处体现了和谐的家族气氛。玩家这次扮演的角色是一名父亲，责任就是要把几个孩子抚养成人，根据众多选项和他们的学习情况决定长大后的职业。每年都要为全家拍一张全家福，从这张全家福中，可以看出今年每个成员的状态。孩子们的性格和思考方式都会根据日常的选项来决定，究竟玩家未来的孩子是黑社会还是成功人士呢？一切都由你决定。另外DJ sammy所演唱的主题曲《Heaven》十分动听，配合开场动画再次成为经典。

推荐指数：★★☆☆☆ **关键词：全家福**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
温馨度：

翼神 GIGAWING 年代记

■发售日：2005年3月24日 ■类型：STG
■发行公司：TAITO ■游戏人数：1～2人

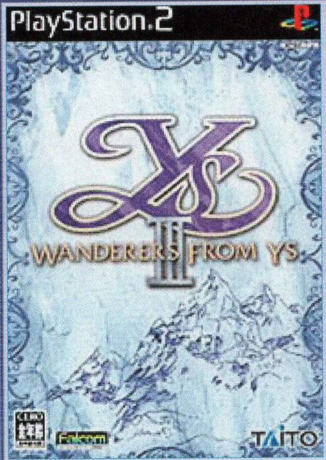


本作是一款纵版卷轴的飞行射击类游戏。游戏中除了各具特色的场景外，还拥有数不清的敌人和一般STG中少见的系统——反射敌人的攻击。本作在完美移植街机的基础上，还加入了挑战高分和训练教学的模式。值得一提的是，本作计算得分的单位，是只有天文学中才会用到的“垓（21位数）”！但游戏完全摒弃了前两作人设优秀的特色，令人非常不满。

推荐指数：★★★☆☆

伊苏III

■发售日：2005年3月24日 ■类型：A·RPG
■发行公司：TAITO ■游戏人数：1人

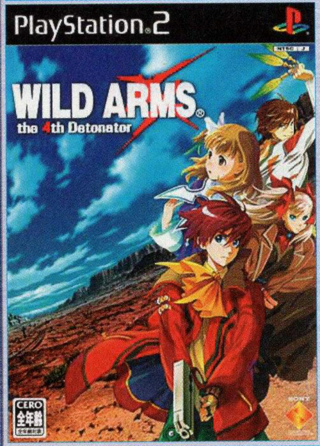


自昭和62年开始在PC上登场的《伊苏》第一作赢得超高的人气后，MD版的第三作《伊苏III》也在PS2上复刻了。本作是一款系统独特的动作RPG，画面充满了童话气息，干净流畅，新的剧情和动作也增加了许多，并由知名游戏与卡通动画设定画家安田朗（代表作：《快打旋风》、《Turn A Gundam》）担任主要视觉设计，令人感觉眼前一亮。

推荐指数：★★☆☆☆

荒野兵器4

■发售日：2005年3月24日 ■类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：SCE ■记忆要求：27KB ■推定销量：18万套



本作继承了系列的世界观，音乐和人设依然出众，不过游戏系统和前几作相比有着翻天覆地的变化。游戏很强调动作性，玩家要操作主人公做出攀爬、跳跃、滑铲、加速等动作，并由此来解开迷宫中的各种谜题，虽然只是RPG，但动作要素比普通A·RPG还要丰富。游戏的战斗系统别具一格，战场由七个六边形组成，打起来颇有战棋游戏的感觉。游戏的隐藏要素相当丰富，这点也是系列的传统了。而剧情方面也有不错的表现。本作的缺点在于战斗难度不高，另外大地图点对点的移动方式没有往日冒险的感觉，实在可惜。

推荐指数：★★★★☆ **关键词：动作要素**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
革新度：

武装特骑 相克的真实

■发售日：2005年3月24日 ■类型：ACT
■发行公司：Konami ■游戏人数：1人

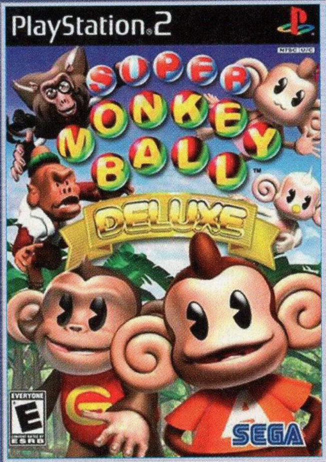


由同名TV版动画改编的游戏。本作综合了SLG的策略要素以及即时的动作战斗两大要素。敌我双方的单位在地图上移动并同时索敌，进入攻击范围后就发生战斗。看似十分简单，其中却包含了不少战略要素。游戏的画面很是精美，机器人的设计修长有型，在动画里出现的各种兵装也会在游戏里悉数登场，必杀技的演出也非常之华丽。

推荐指数：★★☆☆☆

超级猴球豪华版

■发售日：2005年3月24日 ■类型：ACT
■发行公司：SEGA ■游戏人数：1人

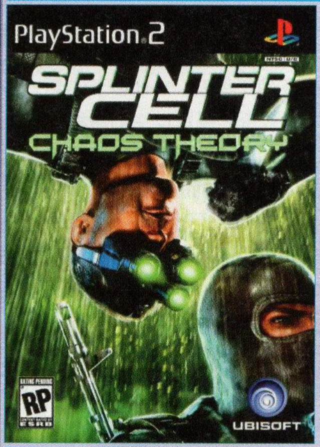


《超级猴球》诞生于街机，玩家只要操纵地板倾斜引导可爱的猴球前进即可。这款最新作是1、2两作的合集，收录了第一作的114个关卡和第2作的140个关卡，并且新增46个关卡，使得关卡总数达到了300个。游戏加入了3种难度的挑战模式，之前两作中12种迷你游戏全部收录。操作简单，玩法丰富，这就是本作的魅力所在。

推荐指数：★★★☆☆

分裂细胞：混沌理论

■发售日：2005年3月28日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Ubisoft ■记忆要求：780KB ■推定销量：－



有着Xbox版那华丽的表现，PS2版在画面上就显得要寒酸许多，在这个方面与前者之间存在着纵向的差距。不过游戏本身的精彩程度则没有任何缩水，虽然主要的游戏方式与前几作差别不大，但是由于游戏场景的扩张和人物动作的丰富，再加上关卡设计上的一些突破，每个关卡通关方式的自由度有了相当程度的提高，仅仅是开门这么一个小动作都有了4、5种选择，玩家尽可在通关的时候"不走寻常路"。(笑)不过作为同一个平台上的系列续作，能有这样的表现已经非常不错，特别是系列本身那种特有的紧张感表现得非常到位。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：自由度

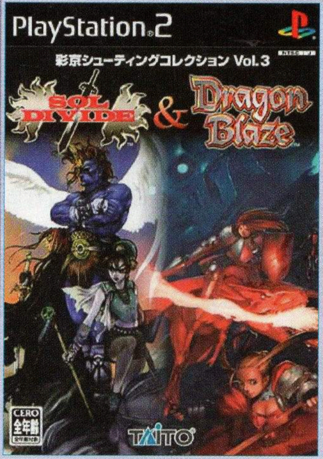




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 潜入度：

彩京射击典藏 Vol3. 太阳表决 & 龙刃

■发售日：2005年3月31日 ■类型：STG
■发行公司：Taito ■游戏人数：1～2人



彩京射击游戏合集的第三作。本次收录的作品，是使用剑与魔法的横版卷轴射击游戏《太阳表决》和骑乘者可以和龙分离的另类纵版卷轴射击游戏《龙刃》。在彩京的射击游戏里，这两部都特别注重故事情节上的描述。华美的人设，另类的世界观，别具一格的玩法，都让这两个很出名的游戏可玩性增强了许多。相信各位彩京FANS一定不会错过重温经典的机会。

推荐指数：★★★☆☆

战斗国家·改 新行动

■发售日：2005年3月31日 ■类型：SLG
■发行公司：角川书店 ■游戏人数：1～3人

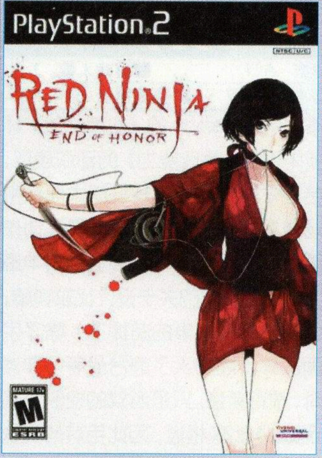


正统战略行SLG游戏《战斗国家》在经过了6年的沉寂以后，终于在PS2上登场的一作。该游戏并不仅仅是大战略式的攻城略池，还有城市建设的要素。本作的行动方式根据行动力来决定，而并非简单的回合制。本作的地图和兵器数量都比前作增加了不少。玩家不光可以进行现代化的作战，还可以玩到游戏中收录的第二次世界大战的战略版本。

推荐指数：★★☆☆☆

红忍 血河之舞

■发售日：2005年3月30日 ■类型：ACT
■发行公司：VU Games ■游戏人数：1人

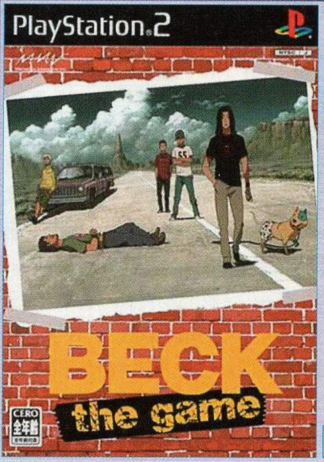


无论是在日本还是美国，《红忍 血河之舞》得到的评价都很低。本作的美版于日版之前公布，显然更为注重美国市场，其开发团队也是由美国与日本的开发人员组成。本作的游戏方式与《天诛》相似，不同之处在于女主角红所使用的武器是一条钢丝，这条钢丝不仅可以用来作为辅助道具，也是非常有效的杀人工具。游戏中还引入了"色诱"的概念。

推荐指数：★★☆☆☆

BECK The Game

发售日：2005年3月31日 类型：AVG
发行公司：MMV 游戏人数：1人



由大人气的以摇滚乐队为题材的漫画《BECK》改编的游戏。游戏中除了会再现原作中的经典剧情之外，也会有原创剧情满足《BECK》FANS的需求。游戏中每一章的结尾就有"现场表演"的游戏，游戏的玩法类似于《DDR》那样的，不是非常难，但却可以看到角色非常酷的演出。通关之后玩家还可以重复玩自己喜欢的乐曲。

推荐指数：★★☆☆☆

阴阳大战记 白虎演武

■发售日：2005年3月31日 ■类型：ACT
■发行公司：Bandai ■游戏人数：1人



本作是由人气动漫作品改编而来的一款对应EYE TOY的入力型动作游戏。主人公陆是一名初中生斗神士，同搭档式神白虎小源太一起，与各种妖魔鬼怪展开战斗。玩家需要对着摄像头用手结印，以使出式神的各种必杀技。配合专用的卡片更可以使用一些特殊技。全3D的世界非常精美，同时战斗也能打出连技，显得爽快感十足。

推荐指数：★★☆☆☆

铁拳5（日版）

■发售日：2005年3月31日 ■类型：FTG
■发行公司：Namco ■游戏人数：1～2人



自2月的美版之后，迟了一个多月才推出的日版。日版相较之美版，虽然游戏本身没有改变，但一些文字方面的东西更为精彩了。这其中包括：一、人物的招式名称，被译成英文后很多招式名平平无奇，但日文中这些招式名就好听得多；二、人物的等级名称，不但比英文有趣数倍，等级的种类也比英文版的多得多。对于很多玩家来说，日文版是玩《铁拳5》更好的选择。

推荐指数：★★★★★

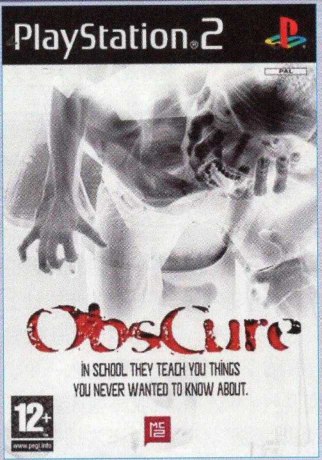


遥远的时空中 八叶抄

■发售日：2005年4月1日 ■类型：AVG
■发行公司：KOEI ■游戏人数：1人

大人气和风恋爱AVG游戏《遥远的时空中》的PS版在经过大幅强化后移植至PS2。本系列被许多女性玩家奉为女性向恋爱游戏的经典之作，而本作也没有让人失望。游戏讲述女主角通过飞跃时空的能力回到过去结识到被称作"八叶"的美男群，一同对抗鬼族的故事。在本次的PS2版中还追加了与鬼之首领的恋爱事件，丰富了很多。

推荐指数：★★☆☆☆

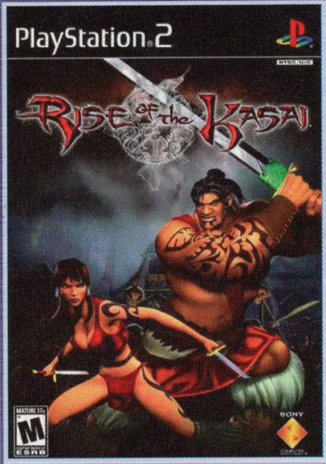


obscure

■发售日：2005年4月6日 ■类型：AVG
■发行公司：DreamCatcher ■游戏人数：1～2人

这是一款由法国Hydravision制作室开发的模仿《生化危机》的恐怖生存游戏。故事发生在百年老校Leafmore中学，讲述5名学生调查学校里发生的各种离奇事件。游戏中玩家可以同时操纵两名角色，搭配利用各自不同的能力过关。本作的环境互动性非常高，环境中可以使用的道具种类非常丰富，并且可以将各种道具组合使用。

推荐指数：★★★☆☆



Rise of Kasai

■发售日：2005年4月5日 ■类型：ACT
■发行公司：SCEA ■游戏人数：1人

本作是2002年《The Mark of Kri》的续作，除了前作的主角Rau外，还有3名可以操作的角色。故事从前作的10年前开始，剧情的时间跨度长达20年。本作引入了很多独创的新概念，不过多数都形同鸡肋，并且游戏中充满BUG。游戏中虽然有4名角色可以操作，每个角色的能力和武器都没有什么实质性区别。想体验另类暗杀感觉的玩家不妨试试。

推荐指数：★★☆☆☆



Baldr Force Exe

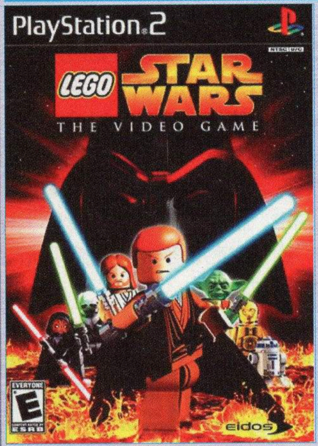
■发售日：2005年4月7日 ■类型：A·AVG
■发行公司：Alchemist ■游戏人数：1人

本作是在DC和PC平台都大受好评的同名游戏移植作品。本作以近未来世界和网络世界为舞台，主角需要一边通过选择项来发展游戏的进程，同时也需要驾驶机器人与敌人战斗。本作的战斗过程以动作游戏的方式进行，爽快度和速度感都不错。PS2版聘请了大牌声优为游戏重新配音，又同时保留了原作PC版的声优，照顾到了老FANS与新玩家。

推荐指数：★★★☆☆

乐高星球大战

■发售日：2005年4月2日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Eidos ■记忆要求：100KB ■推定销量：15万套



《星球大战》如今仍然深受美国少年儿童的喜爱。这款《乐高星球大战》发售于《星战前传III》上映之前一个多月，在发售后两个月内一直占据美国销量榜Top 10的显眼位置。本作的剧情围绕《星战前传》三部曲，提前泄露了不少《星战前传III》的内容，三部曲电影中的多个经典场面被乐高小人们演绎得活灵活现。由于考虑到多数玩家年龄较低，本作的难度也是非常之低。《星球大战》的整个世界观以乐高积木的形式再现，人物、关卡、飞船都变成了乐高积木，虽然画面简单，看起来却显得相当干净，人物形象也十分可爱。

推荐指数：★★★☆☆ **关键词：乐高积木**





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 可爱度：

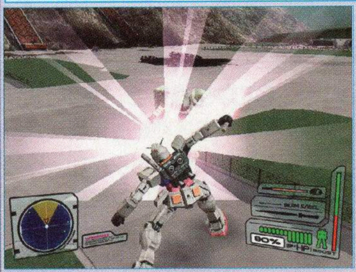
机动战士高达 一年战争

■发售日：2005年4月7日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Bandai ■记忆要求：78KB ■推定销量：36万套



本作采用了Namco的《皇牌空战》环境表现技术以及《灵魂能力》的动作表现，两者的结合令原著中那种规模庞大而细密的战斗场景得到了高度的再现，机体动作也变得更加流畅。可谓PS2高达游戏中画面最强的一作！游戏的关卡设计比较有趣，在完全忠实于原著故事的前提下，除了宇宙和地面战外，还加入了炮台战等多种类型的战斗，颇有新意。只是游戏的控制方式与《装甲核心》比较相近，因此与其他高达作品相比改变较大，令许多玩家一时难以适应。最令人遗憾的是游戏的隐藏要素过少，使游戏变得没有什么重复游戏性。

推荐指数：★★★★☆ **关键词：南梦宫技术**





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 原著度：

圣斗士星矢 圣域十二宫篇

■发售日：2005年4月7日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Bandai ■记忆要求：78KB ■推定销量：12万套



Bandai旗下又一款以经典动漫为卖点的怀旧之作。游戏以《圣斗士星矢》中最受好评的"黄金十二宫之战"为剧情蓝本，战斗风格以3D格斗为主，间夹有一些杂兵战。对于熟悉原作的玩家而言，穿插在其中的经典场面与音乐无疑令人血脉贲张。不过，游戏的操作流畅度和打击感还存在许多问题，人物招式基本以轻攻击、强攻击及特殊技为主，缺乏变化和新意，手感也很生硬，至于连续技等就更不用提了。总之，就一款格斗游戏而言，它的素质十分令人失望，但天马流星拳等经典必杀技给玩家带来的怀旧感是无法用语言来形容的。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：怀旧

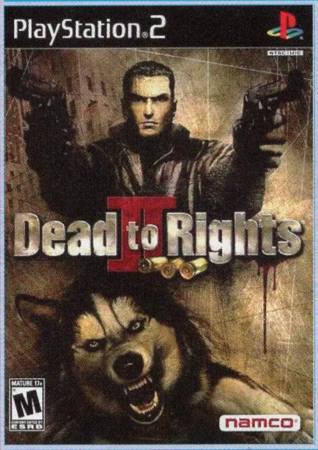




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 怀旧度：

脱狱潜龙II

■发售日：2005年4月12日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■发行公司：Namco ■记忆要求：192KB ■推定销量：—



2002年的《脱狱潜龙》是Namco专门针对欧美玩家的喜好而开发的一款动作游戏，它既有欧美游戏那样大胆的想法，又有日版游戏那样的细腻游戏性，这最终让《脱狱潜龙》获得了成功。如今，正统续作《脱狱潜龙II》完全保留前作大获成功的玩法——紧张刺激的枪战、超酷的近身解械武术，在画面素质大踏步提高的同时，而前作那种浓浓的吴宇森电影式的"酷"或是"暴力美学"也将在本作中发扬光大。但本作的创新程度过低，给人感觉新意不足，而且在游戏性上的细微调整显然不及前作，最终导致战斗的紧张刺激程度不够，令人遗憾。

推荐指数：★★☆☆☆ 关键词：解械武术

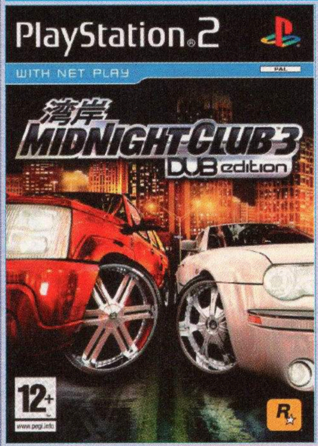




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 耍酷度：

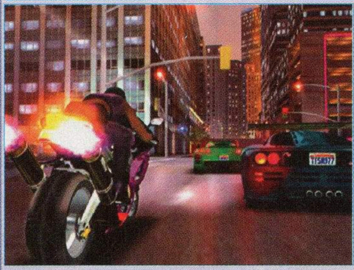
午夜俱乐部3：DUB版

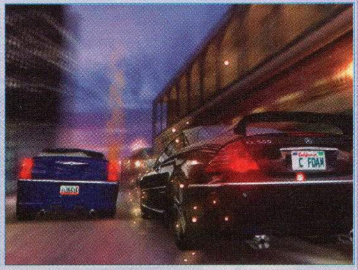
■发售日：2005年4月11日 ■游戏类型：RAC ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Rockstar ■记忆要求：100KB ■推定销量：25万套



《午夜俱乐部》是Rockstar除《GTA》系列之外的又一个王牌，这款《午夜俱乐部3》同样采用了午夜街头地下飚车的概念，虽然没能有《极品飞车 地下狂飚2》那么"恐怖"的销量，其发售后数周内也一直在欧美销量榜上占据前5名的位置。为了提高游戏的专业性，Rockstar方面与知名专业汽车杂志《DUB》合作，收录了60多辆经过官方授权的汽车、跑车、摩托车、SUV、卡车等。玩家还可以用《DUB》参与设计的上千种零部件对汽车进行改装。游戏模式包括有：职业生涯、街机、巡回赛和网络比赛等。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：知名专业汽车杂志





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 专业度：

天外魔境III NAMIDA

■发售日：2005年4月14日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Hudson ■记忆要求：78KB ■推定销量：10万套



在上世纪九十年代初期，《天外魔境》与《最终幻想》和《勇者斗恶龙》并称为日本三大RPG系列之一。而在沉寂了数年之后，《天外魔境》的正统续作也终于出现在了PS2上。总体来说，本作可以算是一款毁誉参半的慢热型日式RPG。初上手该款游戏时，你也许会觉得它的剧情平淡、画面普通，遇敌率高得令人头疼，读盘也频繁到令人心烦。但坚持一下你便会发现它的优点。多变的技能和新颖的习得传授系统是其亮点之所在，超多的隐藏要素和分支剧情值得让人去挖掘，众多的同伴也各自都有自己的特点。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：坚持





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 美工度：

装甲警备队 SF

■发售日：2005年4月14日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Konami ■记忆要求：207KB ■推定销量：—



游戏以遥控机器人为主题，玩家要操纵主角对机器人进行遥控操作，从而实现救助伤员、维修建筑物以及击败邪恶的机器人军团等任务。在操作上，机器人的前进、后退等动作完全都要通过PS2的手柄模拟遥控器来实现，拟真感很高！在很多时候，玩家还要扮演操作员，与机器人一起行动，用人类的视角来看巨大机器人的行动也很特别。游戏的风格走的是上世纪六七十年代的旧科幻风格，感觉比较古老，而机器人的行动速度也很慢，可能难以迅速引发玩家的乐趣。不过耐心玩下去的话，会发现它是近期一款不错的另类动作游戏。

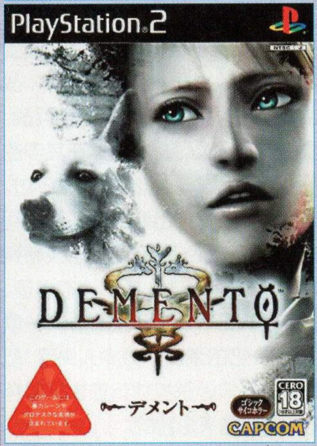
推荐指数：★★★☆☆ 关键词：另类动作游戏




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 遥控度：

狂城丽影

■发售日：2005年4月21日 ■游戏类型：A·AVG ■游戏人数：1人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：197KB ■推定销量：—



本作是Capcom的又一款全力打造的恐怖游戏。深奥的世界观、阴森幽静的古堡、危机四伏的陷阱、疯狂的敌人、柔弱的少女……《狂城丽影》带给玩家的是对恐怖更深的诠释。被敌人追踪的那种提心吊胆的恐怖感可与《钟楼3》媲美。最大的创新在于依靠命令猎犬修伊来探索和解谜，除了攻击和辅助解谜之外，修伊还会对敌人和隐藏道具做出反应。和狗之间的互动还在于女主角对狗的表扬与责骂，这让人更有投入的感觉。游戏共有4个结局，隐藏要素比较丰富。缺点在于谜题的难度偏低，而敌人却有些过于强大。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：女人和狗




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恐怖度：

浪漫沙加 吟游者之歌

■发售日：2005年4月21日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：250KB ■推定销量：43万套

推荐指数：★★★★★ 关键词：高自由度

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 剧情度：



作为SFC系列第一作的移植版，在将游戏搬到PS2上后发生了翻天覆地的变化。游戏的系统采用了二代之后的系统，将系列的精髓很好地继承了下来。游戏一开始可以在8名主角中选择，这些角色都有自己各自的特殊情节，要想将事件看完必须将8名主角全部通关，虽然游戏中很多事件是共通的，但如果角色不同也有可能发生一定的变化，这也是全面了解整个游戏的惟一途径。游戏在场景描绘上做得很细致，用色让人赏心悦目，而且每一个场景都很有特色。在战斗方面本作完全具有《浪漫沙加》的特点，闪、连携都能让玩家体会到战斗的爽快感，而闪出特技依然是系列的最大魅力所在。高自由度可能会让一些初心玩家感到不知道去哪，但一旦上手将会欲罢不能。游戏的系统有些复杂，但游戏中有详细的解说，所以不会觉得无所适从。游戏惟一让人感到不适应的也许就是那大头的设定了吧，希望能够在下一作中得到改进。












时空冒险记 Zentrix

■发售日：2005年4月21日 ■类型：ACT
■发行公司：BANDAI ■游戏人数：1～2人

全3D动画《Zentrix》的游戏化作品。玩家扮演主角与凶恶的机器人战斗以保护公主。关卡的连接都以动画来进行，让人有看动画的错觉。本作最吸引人的地方就是独特的育成模式，玩家可以在这个模式里使用自己的人物与朋友或者电脑战斗来提高自己的能力并保存下来，还可以在其他模式里使用这个育成的角色，很有意思。

推荐指数：★★★☆☆

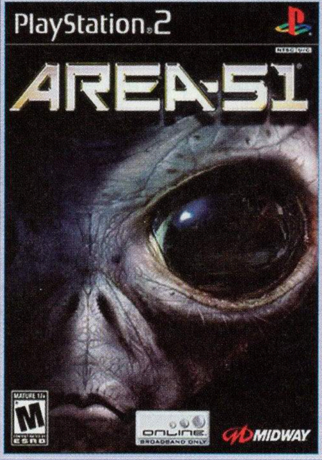


鬼魂力量编年史

■发售日：2005年4月28日 ■类型：S·RPG
■发行公司：Idea Factory ■游戏人数：1人

本作是Idea Factory建社10周年的纪念之作，《永无大陆》系列的最新作。本作是一款战棋类游戏，在战斗方式上借鉴了《樱大战》3代和4代的A.R.M系统，角色根据武器的不同攻击范围也不一样，同样还有必杀技的华丽演出。系列的人气角色"爆炎之子"希罗作为本次的主角登场也能让系列FANS感到满意并且也绝对不会错过的作品。

推荐指数：★★☆☆☆

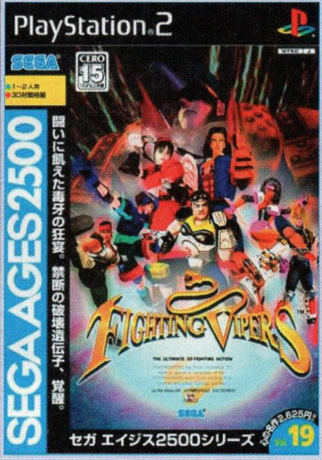


51区

■发售日：2005年4月25日 ■类型：FPS
■发行公司：VU Games ■游戏人数：1人

以美国著名军事基地"51区"为背景，自然也就少不了外星人的出现。在游戏中，玩家扮演HAZMAT专家Ethan Cole，由于51区传出神秘信号而率领一个小队进入调查，结果发现里面有严重病毒泄露，导致到处都是基因突变的怪物。Ethan却因为感染病毒而获得了特异功能。除了单人游戏外，本作也对应16人网络游戏。

推荐指数：★★☆☆☆

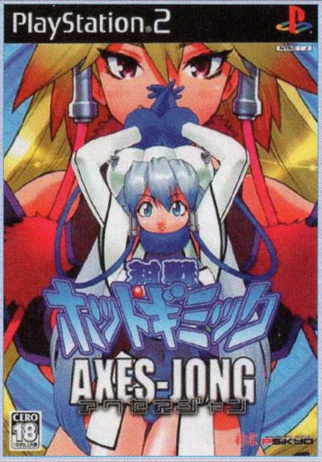


SEGA AGES 2500系列 Vol.19 格斗之蛇

■发售日：2005年4月28日 ■类型：FTG
■发行公司：SEGA ■游戏人数：1～2人

SEGA公司除了《VR战士》以外的又一3D格斗名作，借着SEGA AGES系列在PS2上登场了。本作拥有非常另类的人设和夸张而爽快的动作。独创的Armor系统和空中受身系统让游戏有着区别于VR战士的爽快感。游戏的画面同时包含了街机的秒间57.5帧和家用机的秒间60帧的两种显示方式，照顾到了新老玩家。

推荐指数：★★☆☆☆



对战HOT GIMIC 麻将

发售日：2005年4月28日 类型：ETC
发行公司：X-nauts Psikyo 游戏人数：1人

彩京的著名街机麻将游戏系列《HOT GIMIC》在PS2上的加强版。本作最大的卖点在于超强的13位著名插画师阵容！包括吉崎观音、司淳、宗我部としのり等，甚至还有寺田克也，而PS2版中也有数位原创女性角色，玩家就是要和这些女性角色进行麻将对战，可以选择的模式包括故事模式、对战模式等，玩家可以自由选择和哪一位角色对战。

推荐指数：★★★☆☆



合金弹头5

■发售日：2005年4月28日 ■类型：STG
■发行公司：SNK Playmore ■游戏人数：1～2人

人气动作射击游戏"《合金弹头》系列"的第五作。依然是系列一贯的横版卷轴，保持着系列一贯的高难度以及疯狂射击的爽快感。新加入的"滑铲"动作使得游戏的动作性和策略性再得到了提高。使用"滑铲"不光可以躲避敌人的攻击，同时还可以打出独特的"滑铲攻击"，运用得当可以全关卡制霸。不过本作的创新度依然有限。

推荐指数：★★★☆☆



冒险王比特 黑暗世纪

■发售日：2005年4月28日 ■类型：A·RPG
■发行公司：Bandai ■游戏人数：1～2人

由动漫作品《冒险王比特》改编而来的游戏作品。本作主角需要通过使用5个"才牙"来打退怪物们的攻击。游戏以CG事件完全再现了原著中的主要情节，同时游戏也像原著一样给人冒险的刺激感觉。游戏的操作感不错，与伙伴们的连携攻击是游戏的关键与乐趣所在。此外，作为Bandai公司的动漫题材游戏，隐藏要素也是很丰富的。

推荐指数：★★☆☆☆



奥特曼 连结

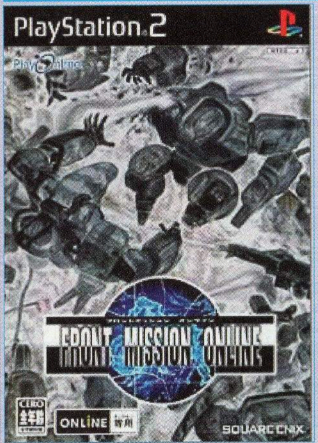
■发售日：2005年5月26日 ■类型：FTG
■发行公司：Bandai ■游戏人数：1～2人

《奥特曼 连结》是当前日本最新的《奥特曼》电视剧，本作正是根据这部电视剧改编的游戏，电视剧中的各个偶像主角也都为本作提供本人的配音。和以往的Bandai《奥特曼》游戏一样，游戏以3D格斗的形式让玩家变身成身高几十米的奥特曼（咸蛋超人）与各种更加巨型、体重高达几万吨的的宇宙怪兽展开对决。除了故事模式之外，玩家也可以使用怪兽进行对战。

推荐指数：★★★☆☆

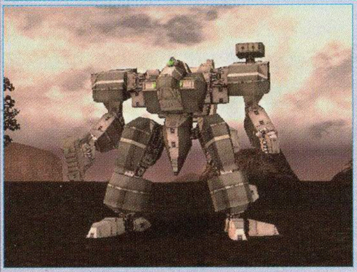
前线任务 在线

■发售日：2005年5月12日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：多人在线
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：－ ■推定销量：5万套



虽是《前线任务》的正统继作，且世界观、故事都与前作相接，但却是该系列中的第一款网络游戏。玩家要亲手操纵自己组装的机器人与其他队友一起与敌人战斗。玩家所有机体所需要的配件，都能够在商店中进行购买，只要不断完成任务就能获得资金，这与系列作品相比也要体贴许多。由于本作从性质上来说更像一款ACT游戏，因此无论是喜欢系列作品，还是喜欢机器人动作游戏的玩家，都能够从本作中得到足够的乐趣。不过，也正由于这一性质，使得本作的各种指令和系统操作都比较繁琐复杂，新玩家会花很长的时间才能上手。

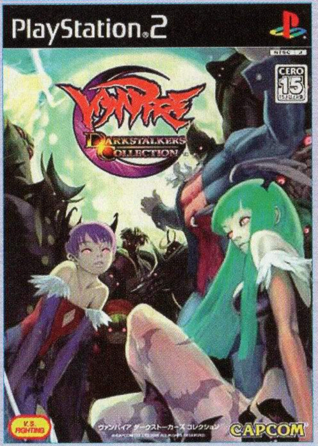
推荐指数：★★★☆☆ 关键词：组装




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 创新度：

恶魔战士合集

■发售日：2005年5月19日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Capcom ■记忆要求：100KB ■推定销量：3万套



《恶魔战士》是Capcom在1994年发售的超个性2D格斗游戏。本作收录了《恶魔战士》（1994年）、《恶魔战士 恶魔猎人》（1995年）、《恶魔战士 恶魔救世主》（1997年）、《恶魔战士 恶魔猎人2》（1997年）、《恶魔战士 恶魔救世主2》（1997年）共5部作品，所有收录作品都是完全忠实移植于街机版。本作除了有重温当年的“街机模式”外，还新增加了“对战模式”、体贴的“练习模式”以及可欣赏角色的设定原画及海报插图的“鉴赏模式”。喜欢2D格斗的玩家千万不要错过这款极具收藏价值的《恶魔战士合辑》。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：个性2D格斗





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 收藏度：

幽游白书 FOREVER

■发售日：2005年5月19日 ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人
■发行公司：Banpresto ■记忆要求：114KB ■推定销量：10万套



“《幽白》系列”在PS2上制作水平最高的一款作品非本作莫属。游戏几乎收录了所有经典剧情。且大量引用原著漫画的TV版动画中的各种过场片段，绝对是广大幽游FANS的必买收藏之作。本作由Dimps开发线制作，Dimps曾经开发过《龙珠Z武道会》这个超级热卖的系列，而本作的系统也直接借鉴自“《龙珠Z武道会》系列”，键位操作轻松易上手。系统中更值得一提的是灵界资料馆模式，玩家在游戏中所收集到的所有影像、人物的设定原画等等都可以在此方便地查看。无论从任何方面来看，本作的收藏程度都为满点！

推荐指数：★★★★☆ 关键词：整部漫画




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 怀旧度：

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战

■发售日：2005年5月26日 ■游戏类型：S·RPG ■游戏人数：1人
■发行公司：Namco ■记忆要求：241KB ■推定销量：11万套



Namco和Capcom两社经典角色的大集合！可以说是两社的角色图鉴！角色的丰富程度简直无法用语言来形容，每看到一个熟悉的角色都会让人热血沸腾。游戏的战斗是手动操作，但操作简便，连击爽快，打击感好，不愧为动作名厂的作品。但由于每场战斗都要开战斗画面，实际操作，重复性劳动比较多，所以在节奏把握上本作做得并不是很好。游戏以AP来决定行动顺序的系统有点新意，但还有待改进。游戏的难度不高，隐藏要素不多，而音乐更是经典中的经典，当那些熟悉的游戏音乐响起的时候没有人不会感动吧？

推荐指数：★★★★☆ 关键词：图鉴





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 角色度：

半熟英雄 4 七英雄物语

■发售日：2005 年 5 月 26 日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1 人
■发行公司：Square Enix ■记忆要求：75KB ■推定销量：5 万套



超级恶搞的一款休闲佳作，仅是那猥琐的片头动画便足以令人喷饭。游戏最大的特色便是无处不在的幽默感，同电影《怪物史莱克》系列"颠覆传统的艺术夸张手法类似，玩家可以在游戏中见到许多"似曾相识"的经典桥段——譬如战斗结束后的"FF 式"胜利音乐及动作，让人笑破肚皮。本作含有一定的迷宫探索成分，在普通战斗时略有动作要素，而召唤出蛋兽时又变成RPG式的回合制，内容可谓丰富多彩。此外，游戏还含有大量的收集与育成要素，集齐全部将军与蛋兽的图鉴堪称一件既浩大又富有趣味的工程。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：颠覆传统





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恶搞度：

伊莉丝的工作室 永恒玛娜 2

■发售日：2005 年 5 月 26 日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1 人
■发行公司：Gust ■记忆要求：300KB ■推定销量：5 万套



本作和前作只相隔了1年，但游戏进步很大，《永恒玛娜 2》的最大变更点是把地图移动的方式回归到过去的点移动，通过切换男女主人公发展剧情，可以更完整地讲述整个故事，且两位主人公拥有不同的游戏方式，仿佛给人一种两款游戏结合在一起的感觉。另外，其他在前作中十分成功的系统也得以强化，例如武器通过调合可以改变造型和附加技能、装备不同的装饰物可以学习不一样的技能等等，大大提升了游戏的乐趣。战斗系统的成功进化与出色的音乐结合在一起，为本作打下了良好的基础。

推荐指数：★★★☆☆ 关键词：两位主人公

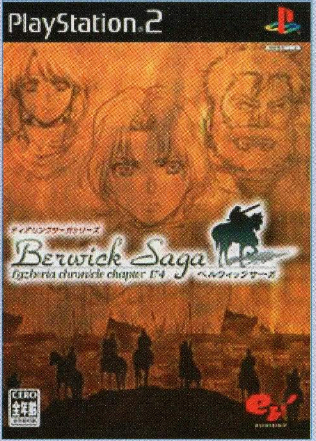




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 系统度：

泪之指轮传说系列 贝里克物语

■发售日：2005 年 5 月 26 日 ■游戏类型：S・RPG ■游戏人数：1 人
■发行公司：Enterbrain ■记忆要求：1775KB ■推定销量：12 万套



相隔 4 年之久，《火焰之纹章》之父加贺昭三的力作、大受好评的《泪之指轮传说》终于推出续作。虽然同为"泪之指轮"，但本作的系统与前作相比可谓焕然一新，绝对可称作今年最复杂、难度最高的S・RPG游戏之一。虽然游戏存在着画面平平、系统复杂，不够体贴大众等诸多问题，但这些问题并不能掩盖游戏本身在其他方面制作的优秀。如果能够有耐心玩下去，那么就会发现本作会越来越好玩。音乐和故事两方面做得非常细致，可称为本作最大的亮点。只是，游戏前期就上手不易，游戏进程也略有些偏慢。

推荐指数：★★★★☆ 关键词：泪之指轮

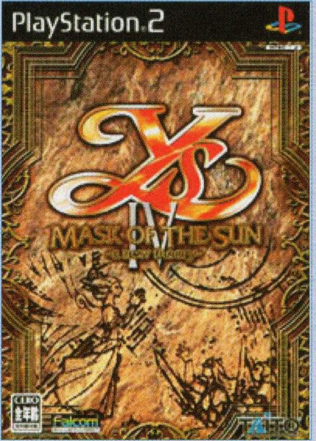




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 复杂度：

伊苏 IV 太阳面具

■发售日：2005 年 5 月 26 日 ■游戏类型：A・RPG ■游戏人数：1 人
■发行公司：Taito ■记忆要求：80KB ■推定销量：—



本作是"《伊苏》系列"第 4 代的移植版。4代在整个系列作品中占有比较重要的地位，同时在玩家中的口碑也十分不错。本作的故事紧接在系列初代和2代之后，并且对前两作的故事进行了补完，更揭开了许多以前留下的谜团。但是在这一次的 PS2 移植版中，游戏所表现的不仅仅只有美丽的3D画面，游戏的故事本身也经过了重新编制。除此之外，除了将老版本中许多不合理或已经过时的老系统更换外，还加入了名为"圣剑"的全新系统。令无论是过去的系列老玩家，还是从未接触过的人，都能够从中得到全新的体验。

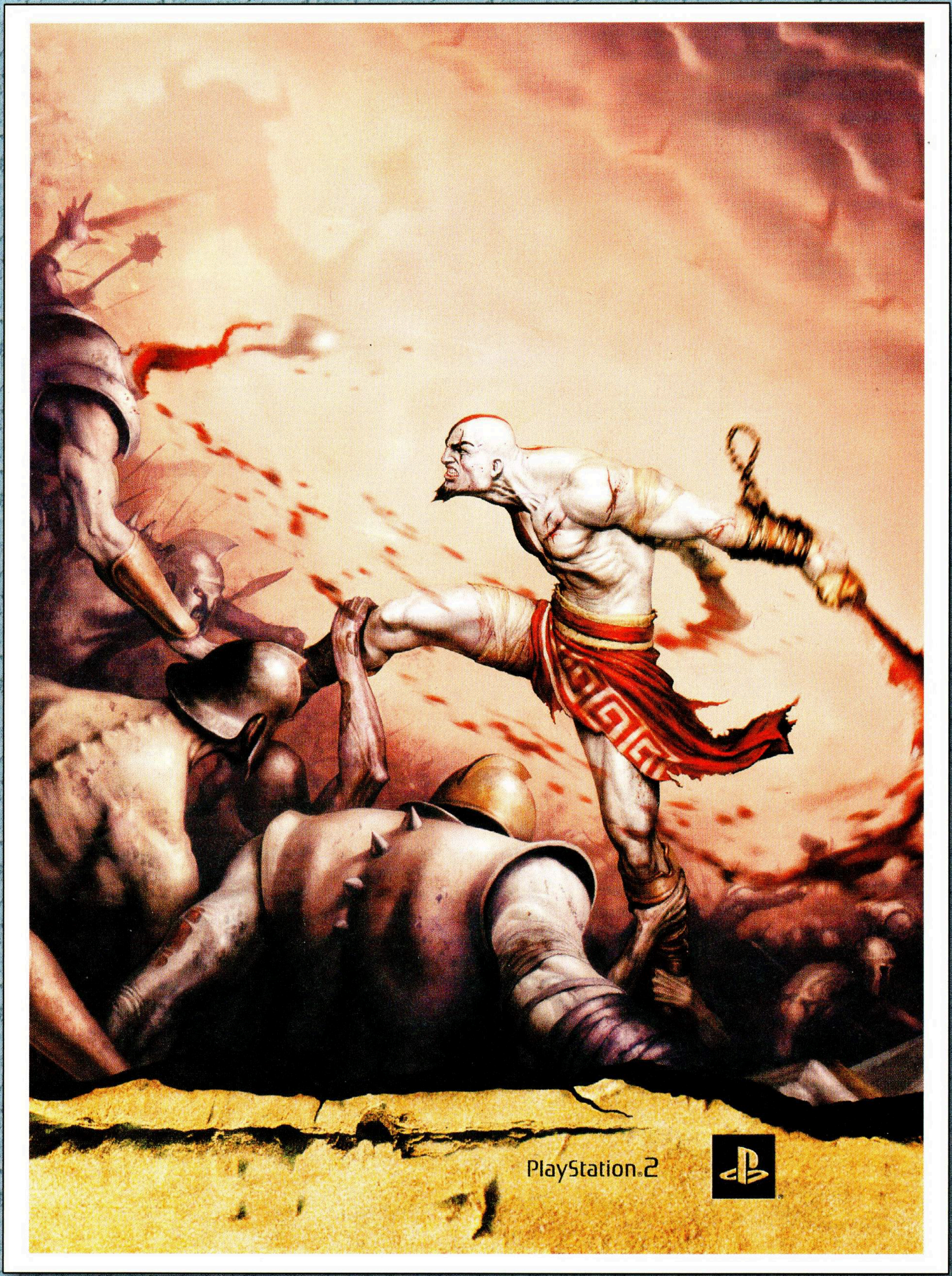
推荐指数：★★★☆☆ 关键词：3D 重制





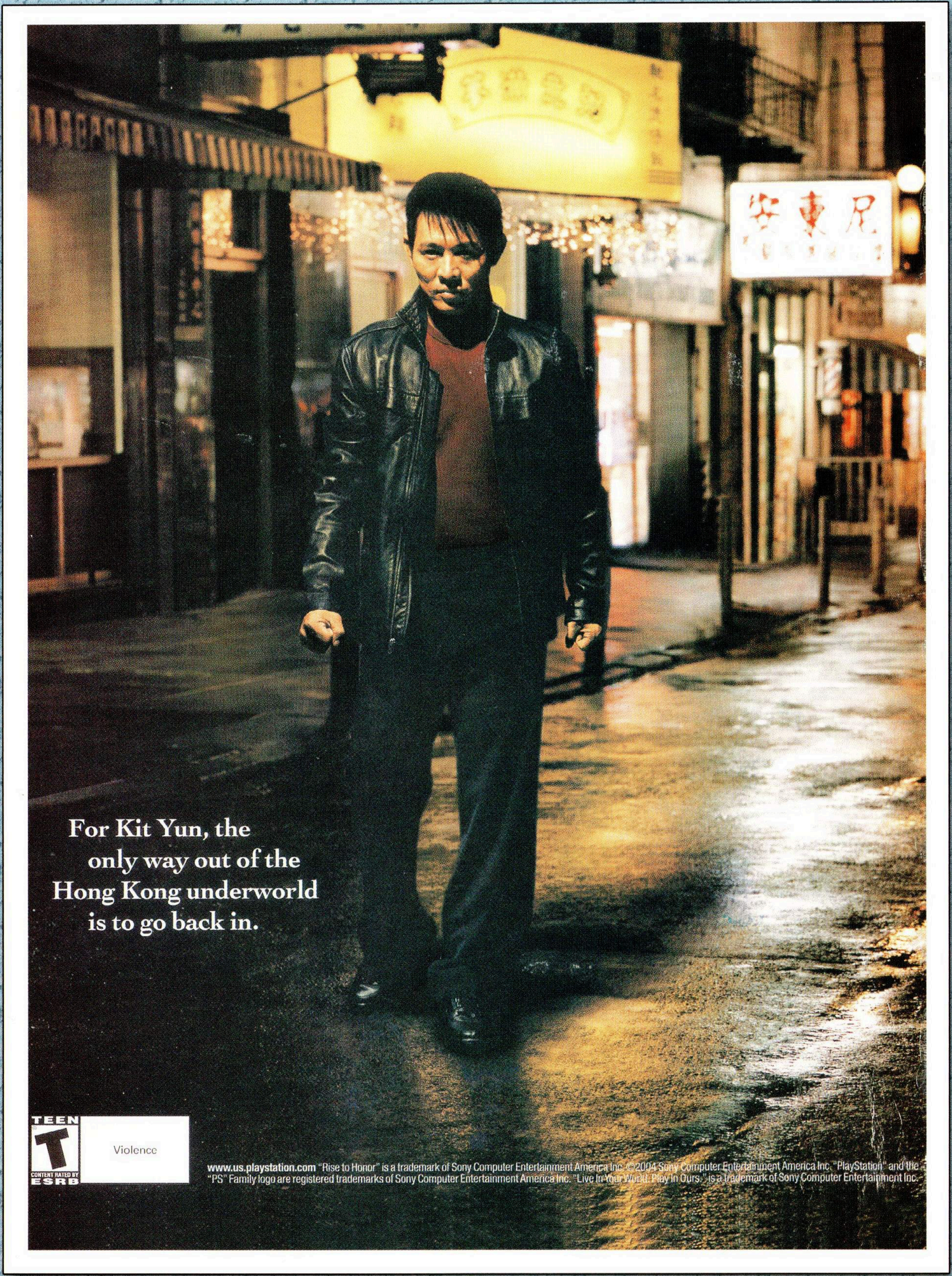
画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 重制度：

PS2游戏
让生命充满浪漫



■《战神》(God Of War) ■2005年3月22日发售 ■SCE

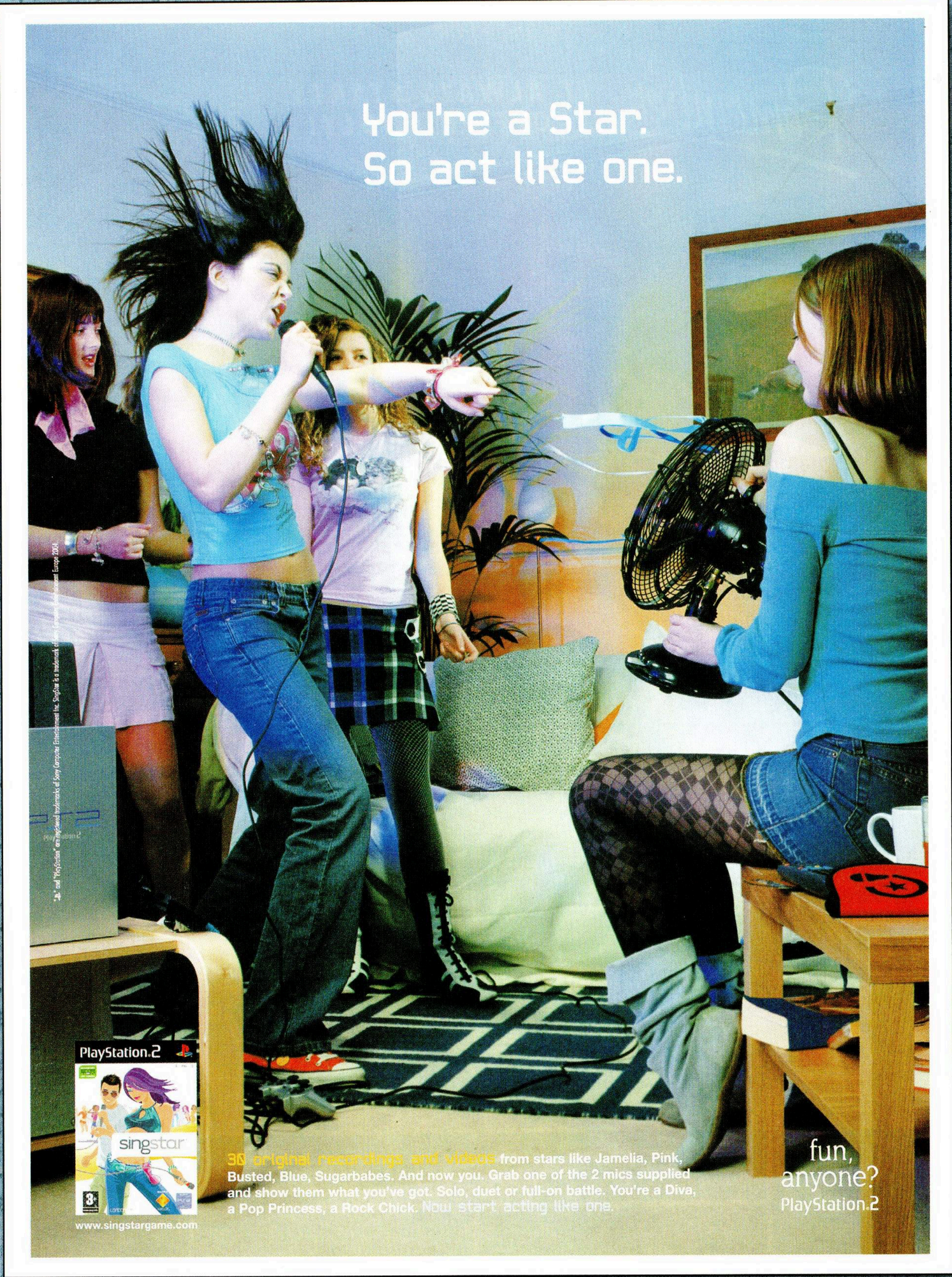
■点评：另一部由SCE投资开发的大型动作游戏，这是第一款让亚洲人也刮目相看的美版动作游戏。游戏的广告直接采用了游戏中的插画，和游戏本身一样，这也是一幅让亚洲人认同的插画。



■《荣誉之战》(Rise To Honor) ■2004年2月17日发售 ■SCE
■点评《荣誉之战》，李连杰主演！李连杰是中国人的骄傲，是中华武术代言人！这张广告就直接请来了李连杰本人，背景则是香港街头，用国际动作巨星来代言，很直接的震撼感。



■《扣杀球场 职业网球锦标赛2》(Smash Court Tennis Pro Tournament 2) ■2004年5月28日 ■Namco
■点评：Namco的经典网球游戏最新作。最上方的台词是“记住，(比赛)一开始总是显得很友好！”网球比赛真的激烈到如同一场战斗吗？呵呵，玩了游戏你就知道了。



■《歌唱明星》(Sing Star) ■2004年5月21日 ■SCE

■点评：这是一款利用专用话筒来玩的歌唱游戏。最上方的广告词是“你是明星，所以就要像明星那样表演。”广告有趣的地方就在于利用风扇来制造“明星效果”的举动，与游戏名的含义相匹。

《皇牌空战5》制作人访谈



随着《皇牌空战5》的热卖，这让我们能够再次感觉到"《皇牌空战》系列"的力量和FANS数量的众多。

这次我们采访了《皇牌空战》开发组的9位成员，下面便是采访的精选部分。

制作理念：追求真实的世界与爽快感

——我们知道模拟飞行类游戏想要达到模拟飞行和射击的平衡是很困难的，请问《皇牌空战5》（以下简称为《ACE5》）是怎样达到如此高的平衡性的呢？

一柳： 为了实现《ACE5》的制作理念，最重要的是思考怎样达到最佳的平衡性，而不是单方面考虑模拟飞行或射击。与通过复杂地操纵机体而取得的充实感相比，《ACE5》更加重视通过简单的操作将敌机击落的爽快感，因为"《ACE》系列"一直所遵循的制作理念就是"让玩家轻松爽快地体验顶尖飞行员的心情和感受"。从这个角度也可以将《ACE5》看成是射击游戏。我们想达到的效果是，使玩家在玩游戏的时候完完全全地投入，进而忘记自己是在玩游戏。为了达到这个效果，就不能只是一味的忠实再现现实中的射击。

井崎： 像飞行模拟那样真实地再现现实的话，虽然确实是很真实，但是会使玩家感觉索然无味。所以我们一方面将游戏的场面、气氛制作得很逼真，一方面尽量让玩家能体验到像在漫画、电影中看到的简单、爽快、明了的空中战斗。

——《ACE5》里仍然有高科技的假想武器登场，而且这次的这些武器让人感觉非常具有真实性，是进行了明确的划分吗？

菅野： 这和前作中的STONEHENGE（巨石阵）陨石破坏炮等武器是相同的，都是被设定为代表那个世界或时代背景的先端的科学技术。由于想将这些假想武器作为那些国家各自的军事国力的具体表现，因此不能进行"这个好，这个不好"这种的明确划分。要让玩家一眼就能看出世界的概要，感觉到这个世界的宏大。

可能玩家会有"超越科学"的感觉，但这次的大多兵器绝对不是完全空想的，我们以过去真实发表过的技术与构思加以联想，说不定哪一天游戏里的兵器就可以变成现实的。

因为在《ACE5》这个完全架空的世界中也有真实的武器出现，所以我们想让这些假想武器与真实武器同样有真实感，虽然我们想要那种夸张的感觉，但在设计时还是本着"有真实感的高科技武器"为原则进行的。

一柳： 为了制作出非常拟真的感觉，我们认为应该在"在什么样的舞台中"、"存在如何离奇的场面呢"这两方面的真实感与非真实感的结合上进行很好的调节。

——音乐的制作方面似乎与《ACE4》是共通的，这样做的目的是什么呢？

中西： 关于音乐方面同前作比较起来，规模更加宏伟，这样做在使故事紧密融为一体的同时，还有烘托故事的作用。我们认为活用前作的好的部分，并进一步将音乐的规模壮大才是最好的选择。乐曲方面的详细问题，请问身为音乐导演的小林吧。

小林： 制作音乐的时候考虑到多方面的因素。《ACE5》的地图里会有在前作里登场的都市名称。即是说，《ACE5》的故事是与前作《ACE4》在同一个世界里进行的。我们想借助音乐让玩家在游戏时潜移默化地认识到这一点。曲子里，有很多ISAF和《ACE4》的主题音乐，喜爱前作的FANS们听到的时候都能会心地一笑。更大，更深，更热！我们希望玩家能够完全融入《ACE5》的世界来。

登场机体：同时加入开发者与玩家的想法

——《ACE5》中有50架以上的机体登场，这些机体的选择标准是？

一柳： 这是草木的兴趣（笑）。

草木： 啊，应该不是这样的。不过兴趣方面也是有的（笑）。基本上是以《ACE4》登场的机体为中心，再选择一些必要的派生型机种。然后加上在《ACE4》中没有出现过但人气很高的机体，比如YF-23A啊，JAS-39啊，X-29A，更有像MIG-31这样的在游戏里能轻易凸显其个性的疯狂机体。结果机体的数量就到了50架以上。宣传词就变成了很简单好懂的一句话了。

一柳： 至于练习机HAWK，是其制造方BAE Systems对我们说"想宣传这架机体，所以请务必使用在游戏中"，所以采用了这架机体。

——资料比较少的机体也有登场，这些机体的性能是怎么样决定的呢？

井崎： 关系到情报比较少的机体，是从机翼的形状以及整体的平衡感加入一些我们预想的性能并将其数值化。与实际的机体比可能在性能方面会有很大不同，但由于在游戏里很快乐地操纵才是最重要的，以此为前提我们调整了机体的各方面的数值。

一柳： 这次，为了使做出的战斗机模型得到承认，我们与战斗机的制造方联系时，制造方给了我们很多以前不知道的资料，告诉我们"这里的形状不应该是这样而是这样"。这样的情报让我们制作游戏时尽量忠实于实物。

——机体的"Family"系统的目的是什么呢？

草木： 首先，我们自己在玩《ACE4》的时候也想到，登场的机体不会全部使用到的。《ACE5》在《ACE4》的基础上又增加了机体的数量，这样使用不到的机体会越来越多。怎样才能将登场的机体全部派上用场呢？我们最终考虑的结果是，让玩家使用的机体在积累到一定的战果后就能进化到下一个机体，所以有了"Family"系统。这样做的话各种机体在使用方面就存在着必然性了。

井崎： 随着关卡的推进，会自动出现新的机体。这样做机体给人的印象有可能会比较单薄，而本作的机体数量有增无减，这种感觉也会体现得更为显著。通过长时间使用一架机体，无论是之前的机体还是进化后的机体都能给玩家留下印象——也有这方面的目的在里面。特别是对于那些不了解飞机知识的玩家而言，在机体进化后，能了解那架机体的知识并能刻在记忆里。另一方面，玩家也有驾驶各种机体的愿望。为了让这两方面都成立，我们采用了这次的"Family"方法。

——这次游戏中有两架原创机体登场，在设计这两架机体的时候，有没有遇到什么困难？

草木： X-02是在Su-37的基础上同时吸取了YF-23等隐形机体的一些要素做出来的。我们想加入可变翼这样的惊人要素。开始也只是开开玩笑……这与某小说是完全没关系的（笑）。FALKEN则是想让《Z.O.E》复活。在设计的时候加入了激光这一惊人的特殊兵装。因为这样，在通常形态与发射形态的机体构造方面真是煞费苦心啊。而激光也在游戏的终盘时候也被企画人和Programer否决了。这次还在中途制作了一架FALKEN攻击机的派生机ADLER。在日程方面真是紧张啊。这架机体是想使用像シンファクシ和リムファクシ发射的霰弹导弹而考虑制作的。

一柳： 这些架空机体的特殊兵装，虽然不锁定可能会很难使用，而且价格也非常高。但还是希望玩家们能够在游戏里将其入手。熟悉了操作后会感觉到实在是非常好用的强力机体。

——敌方的机体也数量庞大，在选定的时候有碰到什么困难吗？

井崎： 因为想让玩家尽量与丰富的各色敌人战斗，在大型机的敌机方面我们极力不与在《ACE4》里登场的机体重复。战斗机类型的敌人，除了一些鹞式飞机与无人战斗机外，基本上与玩家的机体相同。好不容易才登场的机体，还是好好地跟它们战斗一场吧。



——开发组有没有什么特别推荐，或者特别喜欢的机体呢？有的话请告诉我们吧。

井崎： 我比较朴素，推荐Tornado（旋风）。实机向攻击机，战斗机，电子战机多方面发展，这次的系统很好地



抓住了这点，使用它会有很大的乐趣的。

铃木： 我喜欢的是 A-10。这架机体的对地攻击性能非常突出。在执行对地攻击的任务的时候感觉非常棒。而且将机枪向下倾斜的时候，能够一边与地面平行飞行一边破坏地面的物体。

草木： 我也很朴实，选择 A-6吧（笑）。只有这架机体和 EA-6B，是耗费了 2 个月以上辛苦制作出来的。

一柳： 我嘛……JAS-39C 吧。

菅野： 啊，抢我的！（笑）

一柳： 机体小而敏捷，我比较喜欢这样的类型。

菅野： 一柳实际上还乘坐过呢。

一柳： 是啊。以前去英国的范堡罗航展取材，在这里从英国的游戏杂志取材的时候，在 BAE 的展示会场坐过 JAS-39C。从那以后就喜欢上它了。

河野： 我喜欢侧卫。理由是……漂亮。漂亮的机体果然是百看不厌啊。

中西： 我喜欢F-14！果然还是双引擎最高啊！其他还喜欢A-10。特别是机枪。机枪音是经过特别用心制作的（笑）。

小林： 啊，我还是喜欢F-2吧。让人心情愉快的机动性和对舰导弹的强力特殊兵装真让人无法抑制地去喜欢啊。通常导弹和火神炮无效，而且拥有很强的破坏力和长距离的射程，真是太喜欢了（笑）。

糸见： 我对战斗机不太了解……如果一定要说的话，那就是 F-16 了。画机体素描的时候非常容易画（笑）。形状很简单，飞机该有的装备也全有。

河野： 啊，这么一来大家都是 F-16 了呀！（笑）

一同：（笑）。

——预备在续作里登场的机体现在可以透露一下吗？

草木： 续作我们想根据玩家的意见和要求来选择登场机体。我们想知道玩家喜欢什么样的机体。喜欢得到读者们的热情的建议与意见。

游戏系统：同世界一体化的感觉

——作为新系统的“僚机指示”，设定这个系统的目的是？

河野： 说到系统，是为了让玩家更深入地融入故事。在企画的阶段，在讨论“想做什么，必须做什么”的时候这个主意就自然而然诞生了。在《ACE4》里战斗的同时能感觉到周围故事的推进。这次我们想通过让玩家与同伴一起战斗来找到这样的感觉。

井崎： 在Mission后的Result画面里，僚机的击坠数虽然很少，但实际上，任务中僚机打乱敌机的动作，给予其伤害，都是对玩家的很大支援。积极对僚机发出指示，能发现许多新战略的乐趣。

河野： 在《ACE5》中不仅是这种与僚机的一体感，还有与世界的一体感，我想让玩家对此留下印象。简单地说，就是“同伴”。与地上的警察协作，到最后连曾经的敌人也成为了“同伴”，这种意识应该是我们所共有的。

——在《ACE5》里的僚机系统里，比起《ACE4》台词大幅度增加。关于这方面的制作有哪些辛苦可以说一下吗？

中西： 在台词方面的辛苦的地方，总的来说就是整个过程（笑）。比起前作声音的容量加到了 20 倍左右。这次的敌人也是数量庞大。资料管理，台本，配音，录音，加工……问题堆成山啊。自己制作资料管理工具，同时在两个录音室录音，费了九牛二虎之力才完成录音工作啊。不过，当录音顺利完成以后，还有更严峻的任务等着我们。无线加工处理假如采用同前作一样方法的话，至少需要 10 个人才能完成。重新回顾一下过程，许多 AssistProgram 都是自己完成的，大体上就是准备了供担当一个人作业的环境。当然，担当者是全程开动啊。在这么辛苦的情况下，根本不用担心素质会下降啊。反而整体水平又上升了一个档次。关于无线的背景音，有一部分是对应前作。《ACE5》里将全部的无线音与背景音重合，不光是台词，还有表示人的状况的声音等全部都有啊。看，全程都很辛苦吧（笑）。

一柳： 在开发初期，在决定导入日语语音时候就非常麻烦。最初，除了我以外全员反对。“日语不能突出战斗的氛围”“录音量变成 2 倍难道不辛苦吗？”类似这样的声音。事实也的确像他们说的那样，可是无论如何我都想把日语加进去。我想让玩家感觉到，这并不是自己不能操作的事件，而是与自己密切相关的，自己对于世界的变化有举足轻重的作用——这样的感觉。不过如果是英语语音的话，不太熟悉游戏的人在紧张的游戏里是不会去看字母的，不是吗？在游戏里，利用听觉来得到情报这种方法既自然又有效。

河野： 这个，随着开发的进行，我也渐渐改变立场了。在游戏中，想说明故事的展开，不用日语是不太好理解的啊。不过，用日语来表述必要的信息，工作量真的非常大啊。这时候，一柳反而说“假如来不及的话就不用日语吧？”

——英语版的语音也很难弄的样子。

河野： 总计约 30 小时，26000 句以上的台词。日语的录音用了 4 周时间，英语版的录音则在美国花了 10 周时间。尽管英语里有很多类似“OK！”这样的短句。

一柳： 虽然英语给人的感觉非常酷，但刚开始玩的时候还是推荐玩家使用好懂的日语。日语也能给人非常酷的感觉的。通关过一次后，2 周目再开始用英语吧。

——这次的美工变得非常漂亮啊，地面的物体表现得非常精细。

菅野： 我们在做前作的调查表时也被玩家指出美工方面的问题。加上这次低空飞行的任务非常之多，局部构图也配置了高精细化的树木等等，让质量上升了不少。任务的数量是前作的 1.5 倍，而且这次的一个任务里会用到复数的地形，仅仅是地图就达到了 55种。同时情报量也大大增加，与前所未有的大量敌人交战过程变得尤为炽烈。地面的构图采用了卫星拍摄的照片，地图的数量虽然非常庞大，但不会让玩家感觉到有重复，各自都有很多完全不同的表现。

一柳： 有白熊呢（笑）。

菅野： 看得真是仔细啊（笑）。确实某关卡里有一对白熊亲子呢。其他还有吃豆人啊山脊赛车等也会在某些关卡的地面看到。不仅是系列的惯例，这也是非常有趣的一面。当飞行时有一些小插曲和风景也很不错啊，希望玩家们一定要活用自由飞行。

——3D 的表现从玩家看来已经完成了。关于《ACE5》的美工制作方有没有什么看法呢？

一柳： 其实我们之前也认为《ACE4》的美工已经到极至了，都认为“已经不可能再进步了吧”。不过，这次的美工质量又进一步提升，作为开发者我们也感觉非常惊讶（笑）。

一同：（笑）

菅野： 这一次就像之前说过的那样，我们在地面以及特效方面下的工夫要超过前作。本作中低空飞行的关卡比较多，在这部分下大力气也是必然的。我想指出的就是这也是遵从游戏性以及剧本需要来做的，而不是为了这么做才这么做的。可以说这是在充分考虑 PS2 机能以及《ACE5》的整体风格后做出的决定。从这个意义上来说我们认为我们做得是很不错了。

——品质还有继续提升的空间吗？

河野： 菅野所说的并不是只要提升画面质量就可以了。单从画面质量上来说，本作已经是接近极限了。

比如说，要制作一个以空战为主的游戏，要做出“利用云层隐藏自机”这样的效果，就必须进一步提升云层与天空的表现效果。从这个角度来说画面的水准还是有提升空间的。但是从游戏性和制作过程中的资源分配这些角度进行综合考虑的话，一味地提高画面质量也并不合适。

铃木： 现在觉得已经是到一个极限了。但有时冷静地回头看一下的话，仍然能找到一些似乎还能提高的部分。



不过要从硬件的机能来说的话确实已经到了极限。所以对今后而言，在现有机能的基础上如何合理地分配硬件资源才是最重要的。

——本作对应 DUAL SHOCK2 和飞行摇杆，您认为用哪一个会比较好呢？

铃木：DUAL SHOCK2和飞行摇杆都各有其特点。具体哪一个好用可能也是因人而异的。我希望大家最好是两个都能试一下，再从中选择适合自己的。

剧情：玩家便是主角

——本作的人物设定、三大势力、以及"玩家自己就是主人公"等要素使得游戏的故事性方面显得非常充实呢。

河野：就像先前说的那样，这次我们对"伙伴"这个关键词以及相关的剧情表现非常重视。并且想给玩家一种自己与剧情的发展密不可分的感觉。

——在地图上可以看到前作故事发生的舞台 USEA，这是有意为之的吗？

菅野：我们也知道有相当多的玩家是把每一作都当成全新作品来玩的，所以也并不想让那些没有接触过前作的玩家感到一头雾水。应该说通过这样的"与故事无关的国家"来体现出世界的存在感才是我们的用意所在吧。而系列的老玩家则更加能感受到这一点。

本作中"国家"是一个很重要的要素。前作中关于这方面的设定就已经很庞大了，我们在故事背景的整合上也下了不少工夫，不过要在游戏中把这些全部展现出来的话会给人非常繁琐的感觉，因此我们把许多的东西都放在了系列的官方网站（ACESWEB）上，大家去那里看一下的话肯定能明白许多东西。

——"拉兹格里兹的恶魔"是现实中真实存在的故事吗？

河野：这并不是真实存在的故事，而是《ACE5》的制作过程中虚构出来的。而且是到了制作后期才加进去的一个要素。

井崎：只有"拉兹格里兹"这个名字是来自于现实中的北欧神话，这个名字的含义是"破坏计划的人"。这个名字不仅听上去很响亮，而且也暗示了主人公一行在剧情中的表现，所以我们就选择了这个名字。

河野：还有就是我们也很想为主人公们加上一个有气势的名号，就像前作中的敌方的"黄色中队"那样。主人公并不是一个战场上的无名小卒，相反，不管是对战友还是其他所有人，他都是一个非常特别的存在，一个能改变战局的人。这就是我们想通过这个名字所表现的东西。

——从敌人的通讯中听到"拉兹格里兹的恶魔在我们头顶上"这样的台词时，实在是特有感觉啊。

河野：对，这种"不光是战友，就连敌人也知道主人公的威名"的感觉正是我们想极力营造的，并以此烘托出剧情的整体感。

到终盘时曾经的敌人也和主人公们站在了同一条战线上，我们也并不想因此就将主人公们的存在感掩盖住。

——本作的过场画面给人一种在看电影的感觉，这是在制作时各位特意安排的吗？

糸见：这次的CG动画中我们强调了光、影以及色彩的运用。我们对这几个要素的把握都是以配合故事发展和烘托人物的心情为准则的，并以此来向玩家传达一些台词无法表现的东西，进一步提高作品的戏剧性。

河野：其实在开发过程中我们还专门为该在哪里制造剧情的高潮制作了一张表格呢，不过最后一整张表格上全排满了，全部都是高潮也就等于没有高潮，结果也就不了了之了。（笑）

糸见：还有就是我们对人物的动作上也是花了不少心思。力图通过人物的一些小动作来表现人物的性格。当然表情的制作也是一样的，眼神和表情也充分展示了人物的特点。

——表情的制作没有采取动作捕捉吗？

糸见：技术上是可行的，但这次是采取的全手工作业。

身体的动作也是一样的。像本作这样登场人物众多的情况怎样将每个人的个性体现出来是一个大问题，很多细节方面的表现都是交给动画制作方去把握的。

菅野：随着动画制作的不断深入，常会有"已经差不多可以了"的感觉，但某一天又会突然觉得"原来还能做得更好"。这就是人物的表情和小动作带来的惊人效果。比如说达文波特坐在沙发里的那个场面，并不是让人物坐下去就完事了，而是让他的手脚也配合背景的摇滚音乐而摆动。这样的细节就充分体现了他对摇滚音乐的喜爱和不拘小节的性格。

——剧情中出现的小狗也很真实呢！

糸见：是啊，我们可是下了很大力气的呢（笑）。负责卡克（狗的名字）的CG制作的部门花了很多时间和精力来研究狗的外形和动作，没办法，不可能给小狗也来一个动作捕捉吧（笑）。

我们选定的狗模特是附近米店老板养的狗，在得到狗主人的允许后我们几乎天天都要去给狗拍照，但是去的话不买点东西又过意不去，结果办公室里就渐渐地堆满了米袋……（笑）。



河野：有一天，我就这么直勾勾地盯着狗看，突然觉得自己的样子实在是很诡异啊（笑）。

一柳：最初并没有打算在游戏中加入一只狗，它到底是什么时候跑到游戏里去的啊（笑）？

糸见：我很喜欢狗，所以就让它进去了（笑）。开玩笑，其实卡克在游戏中是主人公一行人的象征。有主人公的地方就有卡克，有卡克的地方，就会有主人公们的身影。

——ENDING 里出现了这么一个画面：一名女性和她的孩子在阅读关于拉兹格里兹的书，这名女性到底是……？

河野：哦，这个事嘛。也确实有那样的说法呢（注：所谓的"那样的说法"就是认为这名女性就是永濑，孩子就是她和主人公的孩子。——译者注），但事实上并不是那样的。

一柳：这种情况在前作中也出现过。我也希望有一天能把这些关于登场人物的故事以外传的形式展现给大家。

关于开发团队

——最后想请各位谈一谈作为开发者，有那些地方是特别想让玩家们用心体会的呢？

井崎：我希望玩家们能够充分享受本作的机体进化系统带来的乐趣。每个玩家都能找到属于自己的"爱机"的话我也会非常高兴的。

铃木：我希望大家能充分利用僚机来进行游戏，这肯定会带来更多的玩法。

草木：恐怕绝大多数的玩家还是用HUD视点来进行游戏的吧，不过我还是希望大家都能尝试一下舱内视点或是后方视点。这样的话在起飞，着陆或是空中加油时都能体会很多我们平常人感受不到的东西呢。这会是很有趣的体验。

一柳：在短时间内体会高度爽快感的街机模式很有挑战性，其中的关卡可是我们精心设计过的，各位一定要尝试一下。

河野：本作凝聚了制作组所有人员的心血，希望玩者们在享受游戏的过程中也能感受到我们对这款游戏倾注的力量与感情。

糸见：本作中的对白有英语和日语两个版本，我希望玩者们能去体会一下二者之间的差别，那样的话肯定会得到不同的感受。

中西：本作的效果音能很好地对应重低音音响，希望各位能用重低音及环绕立体声感受本作的音响效果！

小林：本作的BGM总数超过了90首！虽然从头到尾听下来差不多要花上4个小时的时间，不过还是希望各位能好好欣赏一下本作的音乐（笑）。有些曲子是只有在OST中才能听到的，所以OST也要拜托各位捧场了（笑）。

——对了，关于将来的通信对战……

一柳：现在无可奉告（笑）。但是假如我们会那么做的话，我是说假如，我们ACE小组是不会把它当作一个简单的"对战工具"来制作的。要做就会做出让所有人为之惊叹的作品。

在谈话之中，开发小组对于《ACE》系列"的热爱体现得淋漓尽致，虽然这种热爱的理由并不相同，但正是在所有人的坦诚交流和共同努力之下，才诞生了《ACE5》这样的优秀作品。

"《ACE》系列"以后将会何去何从？这个我们无法断言，但这次采访使我们更加确信，"《ACE》系列"的进化还远未终结！



《凡人物语》开发者座谈会

山岸功典
制片，经常以山羊的形象出现在各个游戏中，所属Square Enix。

小岛创
制片助理，进行流程、管理方面的辅佐工作，所属Square Enix。

秋山直树
导演，《RS》的总负责人，负责制作的统筹安排工作，所属tri-Ace。

荒川健太郎
能够在10秒钟内画出“珍龙”，以企划、设定为主，所属tri-Ace。

竹本贤太郎
企划、时间安排系统、道具配置、级别设定等项目的负责人，所属tri-Ace。

城之尾武司
作画导演，世界观设定，喜欢在游戏中加入别人发现不了的要素，所属tri-Ace。

小西浩
角色设定，擅长画长得很怪的角色和大叔，所属tri-Ace。

林谷和树
自由演出家，负责以事件场景为首的所有演出画面，爱称是“丹尼”。

见取正敏
自由游戏设计者，负责游戏构成和剧本以及标题的协调。

关于《凡人物语》的开发经过

——tri-Ace的代表作是“《星之海洋》系列”（以下简称《SO》）、《女神侧身像》（以下简称《VP》），但这次却制作了一款完全新作，请问其经过是什么样的呢？

山岸功典（以下简称山岸） 开发是在《SO3》初始阶段就已经开始的了，我们想到已经有了《SO》、《VP》这些知名的系列和作品，所以这次想进行一个全新的尝试。比起《SO》，《凡人物语》（以下简称《RS》）要偏动画一点，在世界观方面也比较柔和，没那么硬派。从游戏的内容上来说，《SO》是科幻，《VP》是北欧神话，都有点硬派，所以这一次想做一款纯幻想路线的游戏。



——最初提出该游戏计划的是tri-Ace一方吧？

山岸 是的，最初是tri-Ace提出的，之后大家交流了几次，定下了大的方向。

——世界观、故事是怎样完成的呢？

见取正敏（以下简称见取） 一开始我们就决定做一款纯粹的带有幻想色彩的游戏，但话虽如此，当我接触到这款游戏的一些事宜之后才发现角色和背景呈现出我至今为止从未见过的融合性，世界观也非常特别，这就是我对这款游戏的第一印象。当我第一次看到那些角色，脑海中就立刻浮现出这些人的形象，这时我感到这些角色好像就“活”在那个世界一样，同时强烈地期望将整个游戏的故事告诉给所有玩家。

山岸 本来《RS》的世界是想设定成网络游戏那样的世界，不仅仅是对话，还要进行各种各样的交流，将那些生活在那个世界上的人们的方方面面展现给玩家。

见取 一开始游戏中设定了许多支线情节，但这些支线情节对游戏本身并没有太大的影响。当我们在做主线剧情时，因为不能减少各个角色的个性，所以在故事构成方面下了一番功夫。

——故事存在分歧这样的设定是在什么时候决定的？

秋山直树（以下简称秋山） 一开始，当我们决定了游戏概念时，就决定了“让主人公来决定”的主题。

——由于要创作一个与以往的游戏不同的世界，是不是有很多地方感到头疼？

城之尾武司（以下简称城之尾） 说实话……其实并不是很头疼，我就直接把我的画拿出去就是了。因为整个世界设定是从零开始，所以这一部分可能比较辛苦一点，但在世界观的部分中都是按我自己的喜好去设计的。但是，把那些画做成实际的建模，所以对那些制作人员而言可能感到很头疼吧。（笑）

超过300人的角色设定

——“同伴事典”中的角色有177人，再加上那些个性丰富的角色，一共有300人以上。做这么多的角色一定很辛苦吧？

小西浩（以下简称小西） 角色方面完全没有什么辛苦的，因为我很喜欢画一些长相奇怪的角色，不过我一般先把美形的角色放到后面来画，一开始只画那些相貌奇特的家伙，所以画那些美形角色就没什么灵感了。开发当初因为考虑到工会这个设定，于是就决定各个工会都要有一两个比较有特色的家伙。

丹尼 《RS》这游戏里面美形的男性角色屈指可数，一眼看去都是大叔。（笑）

竹本贤太郎（以下简称竹本） 一般的RPG里很多NPC角色都是重复制作的，而我们并不想这样做，我们没有“这个家伙是杂色”这样的想法。在决定同伴一共有多少个的时候人数越来越多，越来越多，最后就到177人了。





见取 一开始我们想的是登场角色全部都可以成为同伴，但这样一来故事就进行不下去了，因此很多角色我们就舍弃掉了，除此之外的我们尽量将他(她)做成同伴。

——角色的命名方面似乎有多方向性的感觉啊。

荒川健太郎（以下简称荒川） 一开始我们考虑的是要统一一下，但因为追加的角色有很多，所以到后面就越来越乱了。比如龙都是与宇宙相关的用语，而女性基本上都是花的名字。王妃的名字叫沙拉赛妮娅，其实这是一种食虫植物的名字。（笑）本来我想把王族都取名为食虫植物的名字，但可惜的是没有找到好的名字啊。

丹尼 莱拉克（丁香花）是花的名字，但角色和这名字一点也不符合，是个很怪异的大叔。（笑）

荒川 妖精们的语言就有统一感了，基本上就是德语或葡萄牙语。

秋山 说起来莉德丽这个名字我们最开始想叫里德利·斯科迪呢。（注：里德利·斯科迪是电影《异形》导演的名字。）

竹本 但是如果叫这个名字的话，给人印象就是一个长胡子的大叔，所以最后更改了。（笑）

——角色设定和做好实际画面用了多长时间和人力呢？

城之尾 画的时间有几年呢……（笑）第一年只画了设定原画，第二年开始画追加的东西和需要更改的，我也不知道到底画了多少。（笑）

小西 感觉角色就像是画了很多年似的。

城之尾 努力画了之后拿给企划者看，然后回答“不错啊”，这时的感觉非常棒。

——最初定下来的角色是谁呢？

小西 最初画好的是冈兹，然后是莉德丽，杰克画了很长的时间。当这三个人画后，后面的就轻松多了。

——除此之外其他很有特色的角色还有很多



啊，比如安娜丝塔西娅。

小岛创（以下简称小岛） 安娜丝塔西娅是妖怪啊，还可以从嘴巴里吐出激光呢。然后就是一直流汗的怀特，那家伙汗流得太多啦。（笑）

小西 安娜丝塔西娅的形象在创意阶段就定下来了，所以她是一张草图都没有直接定稿。

关于踢的动作与活生生的世界

——《RS》中具有代表性的动作就是“踢”了，这是怎么想出来的呢？

城之尾 杰克的性格最初就设定成一个比较冲动的家伙，实际上这个动作起始于一句“如果能踢就好了”的玩笑呢。

竹本 因为这款游戏的目标是做成类似网络游戏的样子，所以考虑到了对话之外的交流手段，其中因为踢的行为很有创意，所以就留下来了。

秋山 《RS》的世界里的角色都是“活着的”，所以“踢”这种行为是个很有效的动作啊。

——然后就产生了“踢人战斗”这样的设定？

竹本 如果踢几次应该就可以结束了吧。（笑）

城之尾 如果踢了看起来很凶的大哥哥，被扁是当然的事情。除此之外还可以踢小孩，连贵族也可以踢，不过踢贵族的话有可能卫兵会过来干涉哦。

——游戏中有很多动植物登场啊，比如那些一靠近就飞过来的鸟啊，还有昆虫之类的也随处可见。

竹本 这是遵循于这是一个活着的世界这一设定，还有些系统废弃了，不过之前还想做一个完整的世界呢。

小岛 最初我们想设定一个食物链的生态系统，比如打老鼠太多，那么以老鼠为食的怪物会减少之类的。

竹本 但是，打得太多那么在经验值获得方面就会出现问题，所以实际情况还是没采用这样的设定。

——制作这么一个有这么多要素、角色、生物的游戏是不是很辛苦啊？

秋山 最辛苦的是时间系统，因为一个区域所放置的角色数量是固定的，所以要一边计算数量一边决定，这个有点辛苦。

山岸 在游戏的城镇中同时生活着200人以上的村民，所以策划人要考虑到安排，程序员也要考虑到容量问题。

秋山 为此我们还设立了专门小组，大家一起交流共同解决这个问题，尽可能地做到没有破绽。考虑人员的安排，避免角色太集中于一个区域和整个地方都是战士工会的人之类的情况出现。

荒川 真实时间制是比较让人头疼的，连角色移动的路程都要事先定下来，不要发生某个不可能出现在某一个地点的角色突然出现，主人公追不上一个正在跑的角色这样的情况，因此在综合调整方面比较辛苦。

tri-Ace的王牌——动作性的战斗

——本作的动作性战斗中有什么值得推荐的地方？

竹本 打倒大量的敌人、组合技战斗的爽快感，以及每个角色的个性不同在战斗中的表现也不同等，比如玛丽艾塔就老是摔倒，这些角色都有自己的固有动作，如果你对这个角色充满爱，那就用到最后吧。（笑）

见取 这是《SO》、《VP》里看不到的演出啊，Link系统也许给人的感觉太吵了，不过这些以前tri-Ace的游戏中没有的东西倒是值得去体会一下。

——人数一多，那么角色的动作以及声音的制作就应该有些复杂了吧？

竹本 做画面的制作人简直快死了，不过大家还是默默地撑过来了。（笑）关于声音部分这次的确很多，请来的声优大概有……40多个吧，当然，还有些声优是一人分饰多角呢。

丹尼 不过在录音的时候有时只会出现“呀”一声就完了，这时真感到过意不去啊。

小岛 说起来这次请的声优很多都不是游戏方面的专业声优，都是替外国电影配音或是动画方面的声优。

关于游戏的演出以及声音方面的秘话

——在Movie演出方面觉得有了回避要点、变更视点的手法啊。

丹尼 因为有那样的机能，所以就用了。其实说实话，我只不过想那么用而已。这种演出手法在电影里是很常见的，这也跟我是做电影的出身有关吧。

山岸 视点调整这样的机能在tri-Ace的《SO》里就用过了，用这样的机能会让演出显得更漂亮。

丹尼 如果没有这些演出那么游戏中很多场景就显得棱角太硬，锯齿严重，这样看起来就很闪了。使用之后锯齿也消失了，跟背景也融合得更好了。就我而言本来也比较喜欢有2D感觉的东西。

——音乐方面这次启用了制作过《露娜》以及《格兰蒂亚》的岩垂德行，其目的是什么呢？

山岸 我们是想做出跟以前的作品不相同的效果，本作的世界所用的颜色不同于欧洲系，音乐方面也考虑与北欧有点不同的异国曲调。刚好这个时候听了因其他工作而合作的岩垂德行先生的作品，顿时觉得跟我们的主题很相符，所以就拜托他来制作了。





——片尾曲其中一首《Fortune》是玉置成实小姐演唱的，她在游戏中也登场了吧。

竹本 主题歌拜托给玉置成实小姐演唱的时候就已经开始准备让她在游戏中登场了，但那个时候要加入一个新角色的确有点麻烦，于是就将原来就已经做好的夜晚变身为歌手的柯莉娅的变身角色改成了玉置成实小姐。

山岸 结尾曲只有《漫步而行》。

竹本 在红莲京的舞台上成实唱的也不是《Fortune》，是《啪呀啪呀舞》，而且唱啪呀啪呀的正是岩垂德行先生本人。（笑）

关于tri-Ace惯有的有趣要素

——杰克的衣服以及平时冈兹的衣服，还有《SO》、《VP》的相关服饰在游戏中都登场了呢，还有些是在让别人不注意的时候加进去的，真是非常有趣。

城之尾 在人类篇的最后，有一个人们在城里走来走去的镜头，这时大家可以看到芙劳装扮着普拉琪娜（《VP》中女武神瓦尔基里的人类样子），是个背影，要认出来并不是那么容易。本来芙劳的换装我们准备了普拉琪娜的换装，但最后还是没用，所以就加在这里了。

竹本 游戏的标题的阴影部分也是下了一番功夫的，最开始是哥布林的影子，一踢标题就变成杰克和莉德丽的影子了。

城之尾 如果把画面调亮，就会发现画面的左上角有类似于涂鸦的东西，实际上是四格漫画，不过完全看不清楚。

——说起来出制作人名单的时候书的旁边有角色跑是吧？

城之尾 那个设定就我而言是个很方便的发明啊，这样就很清楚地知道结局什么时候可以看完了。（笑）

山岸 这些小玩意在《SO》、《VP》里面一定有，是惯例了。

竹本 这些提议都是山岸先生提出来的，他说OK那就行了。（笑）

世界的设定辨明的故事里侧

——听说有很多必须加入的剧本，都是些什么呢？

荒床 比如与纽克斯、索纳塔相关的，还有位于拉基亚塔北边的其他人种的事情。在那里居住的人与居住在拉基亚塔的人有不同的能力，北方的被称为魔族，虽然是恶魔但他们却是人类。

——战士工会的大队长艾尔温是什么人啊？

荒川 在开发阶段她的设定与游戏本篇并没有关系，艾尔温是与黑暗妖精的英雄阿尔弗雷德一起活跃于世的人物，在与他们接触后，人们为了继承阿尔弗雷德爱人类、保护人类的遗志建立了自



警团也就是战士工会。

——这么说起来她活了很久吧？

荒川 是啊，游戏中有她与火龙的情节，这些都与阿尔弗雷德的时代有关。

——除此之外对杰克、莉德丽、冈兹的母亲有些在意。

荒川 设定中确认死亡的只有杰克的母亲，但是其他角色的母亲确实没有出现啊，有一种说法是莉德丽的母亲是一个出走的流浪女骑士。（笑）

——故事中盘引起世界破灭的阿尔刚达斯到底是什么呢？

见取 阿尔刚达斯会引起妖精的死亡，人类变得狂暴化，其实不过是心理作用罢了。（笑）硬要说的话就是妖精与人类的言行、关系已经偏离了世界的常理，产生出倾斜，其表现形式就是光之妖精的死亡和人类的狂暴化。

——那么接下来请说一下封印龙的“宝珠”的事情吧。

荒川 设定上是龙的卵，或是装有龙的东西。持有宝珠的人能打倒龙，其实是让龙回到宝珠里。因为龙是不死的，所以回到宝珠中的龙只是再次长眠而已，等时机成熟了就会复活。

——这样的话凯恩就持有宝珠了，然后他去打倒水龙的理由是什么呢？

见取 在片头动画中凯恩所持的剑上面镶嵌的玉就是宝珠，打倒水龙是为了保护人类。凯恩原本与赛因、妖精的关系很好，但因为人类受到了水龙的威胁，所以才与他们决裂的。

——凯恩也患了阿尔刚达斯，这是因为打倒了水龙，打乱了世界之理的缘故吗？

荒川 在与水龙交战的时候凯恩就已经患上阿尔刚达斯了，被常理所束缚的凯恩因为要打倒龙，所以才变成那个样子。

——那么同样打倒了龙库罗斯也患上了阿尔刚达斯了吗？

见取 阿尔刚达斯不过是一个词而已，总之他没有得。

——那么下面想问一下故事的核心部分。莉德丽因为“灵魂继承仪式”成为了金龙的器，其理由是什么，而器是根据什么来选择的？

荒川 路西奥是打倒银龙的人，这是游戏的里设定，路西奥的身体就是打倒银龙的那个勇者的



身体。传说中当金龙和银龙交替的时候，就是人类灭亡的时候，而器就是当时最倾斜的存在，上一次是伤害了银龙的路西奥，这一次是进行了灵魂继承仪式的莉德丽。

——即使被龙毁灭，但人类还是会再次复兴，那有没有人期望毁灭呢？

见取 也许你会认为是说教，不管龙也好，妖精也好都是人类心中的东西，监视者也是一个非常特殊的概念。正因为有人信那样的东西，所以他们才会存在。游戏中人们害怕金龙和银龙的交替，因为那会带来毁灭，但是反过来想人类也是期望被龙统治的。因为按照传说人类就会消失，但现在并不是这样，也就是说这不一定是事实。但是只要还有“人类会毁灭”这样的传说在，也就是说只要还有那样的想法的话，那么传说就有可能不会消失。

——也就是说完全是按照玩家自己的意愿吧。

见取 《RS》并没有设很多结局，只准备了2个故事，所以在结局的时候是有很大的想像空间的。如果玩家自己能够从游戏的常规中脱离出来的话，那么世界就不会被破坏……比如妖精篇的最后，就是“在所有人都在沉睡的时候安静地回来了”。

——在妖精篇的结局部分，闪着光的莉德丽和杰克肩上去渐渐消失了，这是怎么回事？

荒川 这也是看玩家自己的看法了，大家可以理解为根据世界之理莉德丽变成了金龙，杰克消失了，不过也可以想像他没有消失。

——见取先生选的结局是怎样的呢？

见取 构思是我构思的，因此作为导线，我认为在人间篇里人类避免了灭亡过上幸福生活，但杰克失去了自己所爱的人，从整个人类来看他们失去了规则的庇护，但即便如此世界还是会继续向前发展，这是一种接近于现实的结局。而妖精篇里，最后与路西奥的对话是其主题，留给玩家想像的空间也最多，在一般概念中大家可能认为到这里就应该结束了吧。（笑）就我个人而言是希望莉德丽和杰克都活下去的，不过有人说杰克死了也是没有问题的。

山岸 即使改编成小说还是漫画，其结局也不必是一样的，有各自的结局就可以了。

见取 所以才叫“STORIES”嘛。

开发者选择的最喜欢的角色

——大家最满意的角色有哪些呢？

见取 我喜欢“汗人”（指怀特），一开始就喜欢上他了。（笑）

山岸 太多了，芙劳、柯内莉娅都很可爱。

竹本 我喜欢大队长，跟她决斗时的恐怖感让人无法忘怀，平时看上去很冷静，但在战斗时还会发出热血的叫声，喜欢。

荒川 应该是波尔吧，那家伙出现在好多地方啊，在桥上练拳的动作我可是预定了的。（笑）

秋山 我喜欢冈兹，最初的设定还坐一头猪呢，毕竟叫桃色猪骑士团嘛，那就不应该坐马，而是坐猪。

丹尼 做事件和演出的时候感觉最有趣的就是库罗斯，他是杰克的竞争对手，永不服输这一点是最有魅力的。

城之尾 我特别喜欢黑哥布林，人类的话喜欢



伊莉丝的动作，只要看到她就要跟她对话。（笑）

小西 最合我胃口的还是莉德丽啊，看到一些情节觉得有她出现真是太好了。当莉德丽的印象确认后，杰克等其他角色的形象也就逐渐开始出现了。

小岛 女性角色的话我喜欢阿莉西娅，攻击力高、防御力低，胸部也很性感，还有自己的专有衣服，她实际上是阿尔弗雷德的后代。男性角色就是里奇，真是太酷了。

给《RS》的FANS的一句话

——最后请对玩家们说几句吧。

小岛 Link、VP槽、命令，根据玩家不同使用情况也会不同吧，有时还是尝试一下惯用打法之外的玩法吧，没有用过的命令、Link用一下，也许你会发现还很方便呢。

城之尾 比如恢复满哥布林HP的“哥布林之歌”就很好用。

小岛 队伍中同伴是哥布林的时候很强啊，据说还有人用这个打倒了伊塞利娅女王呢，还有“スクウェアリンク＋メラメラ斗争心”也很强啊！

荒川 希望大家能玩得高兴，另外希望大家一定去看看隐藏迷宫里那条奇怪的龙。（笑）

竹本 希望大家喜欢时间安排系统，现实中也许不行，但在游戏中可以一整天尾行一个人啊。

丹尼 因为使用了“很好的技术”，所以游戏中表现出了应该表现出的影像，希望大家看到。另外，我很喜欢这个游戏的音乐，如果有这个游戏的外传就好了，比如“冈兹的大冒险”。（笑）

城之尾 这次很多小东西都做得非常分散，如果能找到那就不错了。

小西 希望大家的同伴都是大叔，如果听到这个意见请大家更好地爱护那些大叔吧。（笑）

见取 希望大家都玩几次，就把它当成自己的故事一样。反正都是玩游戏，那就不要浪费时间了，希望大家玩的时候花样更多点，更怪点。

秋山 轻松地去玩就行了。

山岸 这次的作品与以往tri-Ace的作品有很大的不同，如果有攻略本的话，那么谁都可以去隐藏迷宫，难易度也不高，所以希望大家能玩到最后。





皇牌空战5 未颂的战争	Namco	STG
PS2 エース コンバット5 ジ・アンサング・ウォー	2004年10月21日	日版
1人	64KB	6800日元
对应专用飞行驾驶模拟控制器		推荐玩家年龄：13岁以上

家用机上的模拟驾驶射击游戏屈指可数，而能让人感受到游戏中那种刺激且爽快乐趣的作品更是少得可怜。到目前为止，家用机上一共可以让人留下深刻印象的游戏一共有3个系列，分别是SEGA的“《飞空之舞》系列”、Konami的“《空中力量》系列”和Namco的“《皇牌空战》系列”。当然，尽管玩家们对这3款作品都抱着不同的态度，但几乎喜欢该类型的玩家都会被《皇牌空战》的每一作所吸引。如今该系列已经发售了第5作，新一作除了画面又进化了一个等级外，更重要的是增加了小队指令系统和机体经验值系统。这让玩家在游戏中能感受到更强烈的实战感，也排除了过去每当有新机体就把旧机体完全冷落的消极情况。下面就让我们来详细研究一下本作的操作和难点部分吧！

操作指南

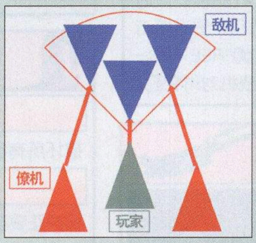
按键	功能
十字键	向僚机下达指令
左摇杆	控制机体的转动方向
右摇杆	移动视角
L1键	减速（按键力度决定效率）
R1键	加速（按键力度决定效率）
L2键	左方向水平移动
R2键	右方向水平移动
L2+R2键	自动调整水平方向
L3键	更换视点
○键	发射导弹
□键	显示地图（按键力度决定效率）
△键	更换目标（机舱内视角内紧按还可以跟踪目标）
×键	发射机关枪

指令解说

“指令”是在本作中增加的一个新系统，作用是向僚机下达指令，让它们作不同的攻击，以援助玩家进攻。由于本作取消了归队补给，因此弹药是严重不足的（Easy以下难度除外），因此让同伴攻击也是一种节省弹药的实用技巧。使用十字键的4个方向键就可以向其他僚机下达指示，不过从第3关成为队长后才开始生效。4个按键分别对应不同的指令，下面为大家详细介绍4个指令的实际作用和效果。

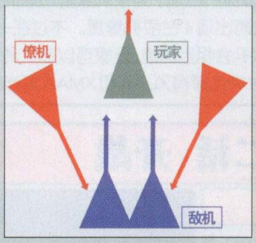
ATTACK 攻击（方向键↑）

下达了该指令后，僚机会攻击玩家前方的敌机。相对于所有的指令来说，ATTACK指令会让同伴的攻击更有效率。特别是玩家前方如果聚集了一大群敌人，那么最好还是让僚机来帮忙对付。



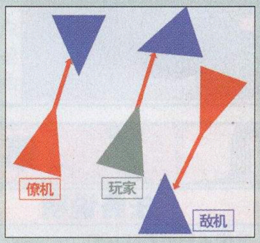
COVER 援护（方向键↓）

此指令可以让附近的僚机攻击缠绕着玩家的敌机，尤其是已经锁定了玩家的敌机，僚机会作出更主动的援护攻击。玩家甚至可以利用这个指令，故意被一些难对付的敌机锁定，然后切换该指令让僚机攻击。



DISPERSE 分散（方向键←）

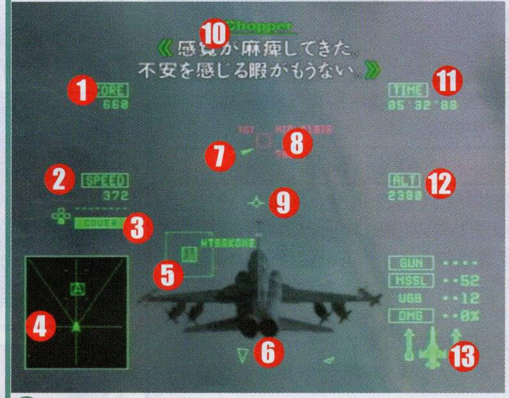
也等于“自由攻击”指令。在下达指令后，僚机会自由行动，攻击其他敌机或建筑物。不过此指令的作用不大，僚机的攻击效率太低，所以不太推荐使用。



SPECAL WEAPON 特殊兵装（方向键→）

按下相应按键后，指令简图的右方会增加一个指令显示。在这个状态下，僚机就会使用特殊兵装，让它们的攻击效率更高。尤其是对付地上武装的关卡中，由于僚机队员的能力一般都是“对地”的数值比较高，因此在这些关卡中可以让它们使用特殊兵装（僚机的特殊兵装是对空的除外）。

游戏画面



① 分数
摧毁敌机和敌方建筑物会增加相应的分数，另外，降落或起飞成功也可以得到附加分数。

② 速度
现在的飞行速度。

③ 指令简图
显示现在对僚机下达的指令，默认为COVER（援护）。

④ 雷达
绿色点为我方队员、蓝色点为同盟队员或保护的目标、白色点为敌势力。根据敌人的损伤率，白色点的颜色会变成一般损害的橙色和严重损毁的红色，玩家可根据其颜色作不同的攻击方针。另外，按下□键可以扩大雷达显示的范围，按键力度越大，显示范围越广。

⑤ 僚机
显示僚机的标记，旁边的是僚机驾驶者的名字。

⑥ 僚机方向
指示其他僚机的所在方向。

⑦ 目标方向
指示被玩家锁定的目标方向。

⑧ 目标资料
左上方的TGT表示与达成任务有关系的目标、右上方的数字表示目标机体或炮台的型号、右下方显示的是与敌人的距离。如果锁定目标的资料变成红色，那么就表示目标已经进入了导弹锁定范围。

⑨ 准星
机枪射击的准星。

⑩ 通信
绿色名字代表同伴的说话、红色代表敌机的说话、蓝色代表同盟队员或保护的目标的说话。如果对话的颜色和名字一样，那么该对话就是剧情的重要的内容。

⑪ 剩余时间
当剩余时间为0时，任务便会失败。

⑫ 高度
玩家所在的高度。过低会出现警告提示。

⑬ 机体状态
从上到下分别是机枪弹药、导弹、特殊兵装和机体伤害率，下方的图案则表示机体状态的简略图。

其他小知识

★通关后会增加“MUSICPLAYER”选项、“SP NEW GAME（以通关状态重新开始）”选项、“FREE MISSION”选项、“FREE FLY”模式和机体的“RZ（黑色）”颜色。另外也会增加EXPERT和ACE难度，还可以选择英文语音/英语字幕。

★在选择机体的菜单中，按L1或者R1键可以查看机体的关系表。玩家究竟收集了多少机体，可以在表格中一目了然。

★在选择机体时可以按SELECT键更改机体的颜色，不过要在通关或者达成某种条件后才会增加可更换的颜色。

★在通关后的“FREE MISSION”模式中同样能赚取经验值、金钱。

★就算是僚机击倒的目标，也算进玩家的总分里。

★在选择战机时，右下方的两根槽表示对应状态。本关推荐的能力用小竖条显示，而从左方伸出的槽则表示该机体的能力。如果所有机体的能力到达或超过了关卡推荐能力，那么该僚机在战斗中会发挥得更出色。

★在有些关卡中，需要玩家操作飞机的起飞和降落。虽然玩家可以按一下“START键”跳过，但这样就会失去过关后的奖励分。起飞的方法就是当玩家加速至一定速度后，摇动左摇杆的方向下，那么飞机便可以成功起飞。而降落的方法就是让飞机尽量与跑道成一直线（可用L2或R2键对飞机的方向进行微调），然后在降落的同时按L1键减速。

★在每关结束后，电脑都会根据玩家的表现而给予评价。每关影响评价的要素除了分数外，还有就是关卡中消耗的时间。所以在战斗中，玩家需要有熟练的操作技巧，才能在关卡中更有效率地击破目标。

攻略详解

第一话 极西飞行队

任务说明

1.尽量不要离开队长机（HTBRK ONE）驾驶。

2.在获得许可前不能开火。



任务更新

破坏所有目标（TGT）。

S级必要条件■总得分在1760分以上

攻略要点

由于是游戏的第一话，因此敌机的数量并不多，而且AI也不会高得令人发指。一开始先跟着队长机前进，途中尽量不要猛加速，这样很容易撞到其他僚机而立刻坠毁。在这段期间，玩家可以熟悉一下攻击外的基本操作。对话中的选项可以根据玩家的爱好，不过最好都选择“はい（YES）”。在接近侦察机体后，便会有4台敌机出现，这时任务也会变成消灭所有的敌机。本关的雾比较大，很容易迷失了方向，因此要经常注意自己的高度，避免堕海。



战略详解

由于战斗机A是不能击坠的，所以玩家在起初无须跟随队长走，应直接向B地点等待从C地点飞来的4台敌援机出现。如果玩家能迅速消灭4台敌机，C地点会再出现4台敌机增援。不过在一周目中要迅速击坠敌机会相当困难，玩家可以在二周目或FREE MISSION中选择有XLAA和XMAA导弹的战机对付它们。

第二话 开战

任务说明

1.尽量不要离开队长机（HTBRK ONE）驾驶。

2.击倒所有的无人侦察机（UAV）。



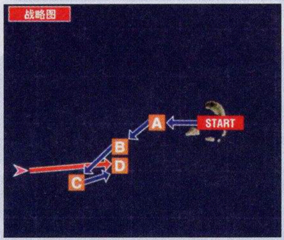
任务更新

破坏所有目标（TGT）。

S级必要条件■6分钟内完成任务

攻略要点

由于在本关依然不能购买新战机和新装备，所以在战斗前的准备中只需记得存档就可以了。本关的任务是全灭所有敌机，也没有其他特别恼人的限制，所以玩家可以尽情破坏。不过要注意千万不能破坏初期就出现的SURVEILLANT，一旦破坏它就会任务失败。



战略详解

要想取得S级就必须“独当一面”，意思就是不管小队的劝告，独自一人在战斗开始后高速冲到前面，沿着图中A→B→C的顺序消灭UAV战机。之后在西侧就会出现MIG-21BIS战斗4架，但Chooper在说“追いつかれる”之前是不能锁定攻击的。这时应该飞到D地点伏击，在可以开火后立刻攻击。因为这关敌人数量不多，所以千万不能吝啬导弹，尽情使用吧！

第三话 间隙的第一波

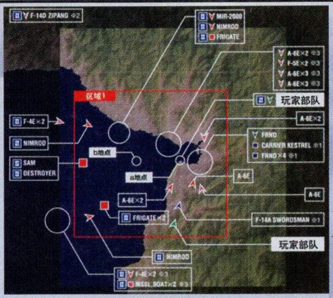
任务说明

保护空母KESTREL成功逃离港口外。

任务更新

保护空母KESTREL成功逃离至外海。

S级必要条件■总得分在9400分以上



攻略要点

从本关开始可以购买新的机体，建议购买一架对地性能较好的战机。本关分为两个部分，但如果玩家在后面部分失败的话，就要从头开始再挑战。要面对的敌机比较多，因此要注意节约导弹。本关开始就可以对僚机下达指令，要多加利用。前面部分的难度不高，玩家只要尽快解决在上空盘旋的敌机，保护下方准备出发的空母就可以了。就算玩家没有把所有敌机击倒，只要空母开始航行并穿过了大桥也可以结束第一部分。不过为了成绩，还是尽量把敌人全灭吧！到了外海后，除了有大量的敌机外，还出现对方的战舰攻击我方的空母。如果有对战舰的特殊兵装就使用吧！没有的话尽量用机枪解决，节省导弹。



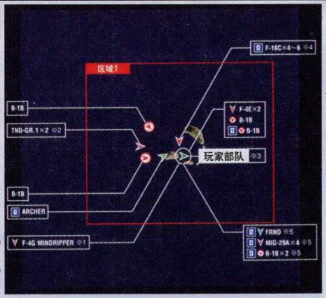
战略详解

首先向有KESTREL母舰的A点进军，顺便把周围的3架战机也击坠。接着增援的敌机会逐渐出现，这时玩家要争取消灭多些战机。另外利用敌人盯着KESTREL母舰攻击的特性，在其背后进行偷袭。当进入第二部分后，玩家强制从B地点开始，先把附近的敌机击坠，然后在母舰到达C点前尽可能消灭多的敌机。

第四话 初阵

任务说明

破坏所有目标（TGT）。



追加任务

保护正要起飞的僚机ARCHER。

S级必要条件■总得分在10000分以上

攻略要点

本关一开始要玩家进行起飞，由于起飞可以增加额外的得分，所以玩家一定不能跳过。在起飞后立刻会被一群飞机包围，距离较近，最好逐一引开。另外，可以叫僚机援护或者分散攻击，减轻一下弹药的负担。要攻击的目标都拥有比较高的耐久力，导弹要3发才能将其击倒，如果想保留弹药的话，可以在两发导弹后加一下机枪攻击。在消灭了第一批敌机后，僚机ARCHER开始起飞。尽量把基地上空的敌人消灭。最后还要玩家降落地面，不要错过了得分机会哦！



战略详解

在本关光是击坠所有的TGT目标是不可能得到S级的，所以玩家在破坏所有TGT之前一定要多留意其他的目标。首先飞向A点，把一架TGT击坠，然后再飞往B点击坠两架TGT的其中一架，接着在两点之间来回击坠其他目标。当追加了任务后，在START点徘徊把所有敌机击坠，这样敌人就会出现新的增援。大概到8000分以上再击坠最后一架TGT。

第五话 第三舰队集结

任务说明

保护3艘空母。

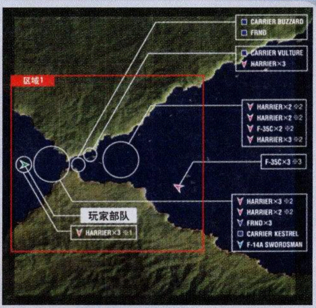
任务更新

回避敌人的导弹。

S级必要条件■9分30秒内完成任务

攻略要点

因为本关出现的敌人只有空中敌机，所以建议在进入关卡前购买一架装载对空兵器SAAM的战机F-20A。一开始先全速冲过桥的另一方，因为敌人会突然出现在那个位置。不过第一批敌人的数量并不多，只有3架，因此把指令换成“攻击”，尽快消灭他们吧！在消灭后，第2批敌人会从初始的地方出现，不要犹豫，尽快铲除，以免我方战舰受到伤害。在完毕后，敌人就会从两边开始包围着战舰攻击，玩家可以把僚机分散，减轻战舰受到攻击的几率。不过总体来说，敌人并不会成群涌来，几乎都是3～4架敌机一组上前，而且他们的目标始终是海上的战舰，因此可以直接绕到他们后面逐一消灭。把敌人全灭后，会发生大范围导弹来袭事件，这时玩家要保持在5000英尺（1500米）高度以上飞行，不然会被导弹一击即毁。





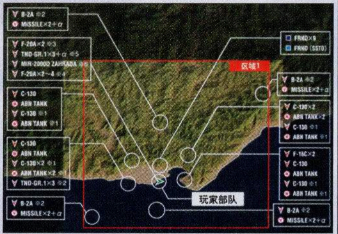
战略详解

敌人会出现在一开始玩家的前方，前进到A点把附近的敌机击坠。然后在A点附近徘徊，消灭空母附近出现的敌兵。但要在9分30秒完成任务，光是在空母附近转十分浪费时间，因此应该离开空母作更主动的攻击。当A点附近的敌机差不多歼灭完后，B点就会出现3架F-35C战机，这时同意队友信息“长距离对舰攻击を～”便向B点飞去，击坠敌机后便发生导弹来袭事件。

第六话 白鸟 I

任务说明

1.破坏所有目标（TGT）。
2.不能让目标（TGT）进入跑道。



任务更新

破坏所有袭击跑道的SSTO导弹。

S级必要条件■总得分在10000分以上

攻略要点

本关的难度比较大，建议让僚机都乘坐装载有对地特殊兵装的战机。一开始，敌方就会有一大堆运输机汹涌而来，但他们的目的并非攻击玩家，而是投下装甲车到地面，然后逃跑。由于本关玩家要保护的东西是大陆上的一条起飞跑道，因此不能让地上的装甲车（雷达上的圆点）到达跑道。解除僚机的特殊兵装限制，让他们一口气消灭地上或空中的敌兵吧！另外，由于本关的敌人数量多，在对付地上装甲车时尽量使用机枪。在消灭了所有装甲车后，巡航导弹便开始从四面八方向跑道飞来。玩家最好能留守在跑道四周，逐一击破前来的导弹（只需一发导弹就可以击破，但如果保护目标受到18枚左右的导弹攻击就会爆炸），在这之前，建议玩家最少保留有20发导弹。同时要注意其他敌机的攻击，可以让同伴分散攻击或援助。



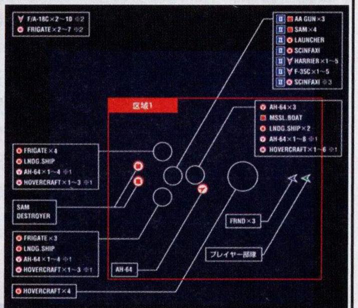
战略详解

如果单纯地想过关的话，直接以A→B→A的路线走就比较轻松了。但如果想拿S级的话，最好把所有ABN TANK破坏前把4架TGT的主体（C-130）也破坏掉。全灭了ABN TANK，敌人的增援部队B-2A就会从C、D、E、F各出现一架，所有导弹的发射源就是他们了。把他们击坠不但可以停止该方向的导弹袭击，每击坠一架还能得到1000分，这可是能否取得S级的关键啊！

第七话 沙岛防卫战

任务说明

1.阻止敌方的上陆部队（HOVERCRAFT·AH-64）抵达地图的东边。
2.阻止敌战舰攻击サンド岛。



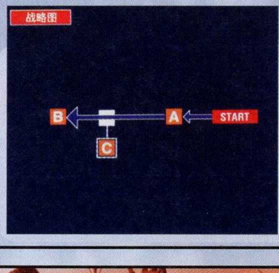
任务更新

1.破坏SCINFAXI潜水艇。
2.回避导弹。

S级必要条件■总得分在17000分以上

攻略要点

如果玩家第一次玩本关，绝对会被雷达上的白色点给吓倒，因为它们的数量几乎占据了雷达的中心位置。一开始，玩家应该慢慢前进，然后以“S”型的打法，将比较接近的战舰和敌机击倒（一般的战舰和敌机只需一发导弹，大型战舰则要3发）。把僚机的指令设定成“攻击”可以剩下不少弹药。在这里值得一提的是，在本关开始前如果玩家购买了拥有对战舰导弹的敌机并乘坐的话，那么在后期的战斗会变得十分轻松。大概走到中央的部分，敌人也开始分散了，这时可以把僚机指令换成“分散”。然后逐一对付距离东方最近的战舰和敌机。在听到Nagase说“潜水艇发射ミサイル”后，便开始要一边躲避大范围的导弹攻击[保持在5000英尺（1500米）高度以上飞行]，一边消灭敌人。每隔一段时间就要发射一次，倒数是玩家最后上升的时间，因此不能过于恋战，不然就会前功尽弃。在消灭了所有目标后，潜水艇SCINFAXI会出现在雷达中央，这时玩家把最后的火力都用上吧！不过还是要注意导弹的攻击。



战略详解

首先建议想拿S级的玩家在进入关卡前购买一架搭载有LASM对地导弹的战机F/A-18C。首先飞向A点，以A点为基准在击坠了2～3架敌机后再返回A点，然后再重复上一个步骤。把附近敌机全灭后飞往B点，然后再用刚才的方式击倒附近的敌人。接着在倒数阶段开始后，在C点就会出现SCINFAXI，这时就可以使用LASM导弹大肆虐杀了。

第八话 名叫希望的负担

任务说明

带领输送机C5移动到地图的北方。不能受到AA系统的照射，雷达上会有AA系统的照射范围。



任务更新

破坏输送机C5进路上的障碍物。不要让其撞到任何物品。

S级必要条件■总得分在3600分以上

攻略要点

本关的流程很短，但十分考验玩家的操作和冷静的心态。因为AA系统的照射分布十分稠密，玩家必须从地图中选择一条路线（用力按□键扩大地图），然后一口气冲破AA照射区域。输送机C5会紧跟着玩家的路线，如果玩家不接触到照射点，输送机C5也不会被受到攻击（受到两次攻击会失败）。在这段期间没有敌机来袭，因此玩家只需考虑航线。在通过了照射区域后，敌人开始从北方袭击，但数量并不多。这时输送机C5会因为故障而停止航行，让僚机进入攻击状态尽快消灭他们吧！之后输送机需要紧急降落，这时玩家需要摧毁地图中央的风车塔，让运输机能安全着陆。



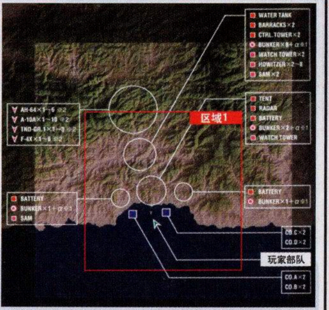
战略详解

图中为本关可以选择的两条飞行路线，如果玩家想取得S级，那一定要从右方的路线飞行。虽然路线比起左方的路线稍微狭窄，但在发生事件后，远处的敌军不会向北方逃跑，这样玩家可以击破它们取得额外的分数，取得S级的机会就更大了。

第九话 憎恨的起端

任务说明

1.保护地上军队（CO.A-D）。
2.协助地上军队攻击敌人的防御阵地（TGT）。



任务更新

－

S级必要条件■总得分在8000分以上

攻略要点

本关一开始同样需要玩家操作起飞，为了那1000分奖励，还是建议玩家不要按START跳过。在进入本关前，先让玩家做好心理准备，因为难度比较高，有可能要重玩几遍。本关的任务是要保护地上的军队，同时也要在有限的时间内消灭一批批出现的防御阵地。在进入战斗状态后，4支地上军队会开始上陆，这时玩家不要等待，立刻先消灭一些炮台。注意，在本关中对付地上的建筑（包括防御阵地）时，尽量要使用机枪，不然导弹肯定不够应付上空的敌机。当地上军队上陆后，会向中央部分聚集。由于本关的地形都是以山地为主，因此玩家在低空进行机枪射击时千万要小心。防御阵地集

中出现在地图的中央附近，但玩家不能只顾及地面上的建筑，还要注意敌机会从上空不断袭击地上军队，其伤害力比地上的机枪还要大。建议让僚机分散对付敌机，玩家也应该适时使用导弹攻击邻近的敌机。另外，最好还是解除僚机的特殊兵装限制吧！



战略详解

任务开始后，玩家先消灭附近出现的敌军，然后飞往A点等待地上部队接近。当地上部队接近A点后，敌兵的BUNKER突袭部队就会开始袭击友军，这时玩家应该按照刚才所说的做法去保护友军部队。要想取得S级光是消灭地上部队是不够的，虽然空中部队的威胁较小，但它们可能是S级的关键，一定要多击坠。

第十话 看不见的样子

任务说明

在目标逃离地图外之前，将其全部破坏。

任务更新

－

S级必要条件■总得分在13000分以上



攻略要点

本关一开始会出现Chooper询问，不同的选项会决定玩家下一关的分支路线。如果选择“はい（YES）”就会进入11A和12A、选择“いいえ（NO）”就会进入11B和12B。

本关并没有需要的保护的目标，只需在敌人到达地图边缘前将其全部击毁就可以了。看上去似乎很简单，但事实上敌机使用了电子战机，让我方的雷达中出现了一些错误信号。这样就会造成雷达中增加了一些虚拟的目标，如果玩家不慎堕入了圈套，不但会浪费大量导弹，还会延误了攻击敌人的时间，让他们成功逃跑。这里教大家一个技巧，就是当玩家接近敌人后不要因为其进入了锁定范围而发射导弹，应该再接近一点，看他是不是正式的战机。因为真实敌机的体型都比较庞大，很容易就可以认出。而且很多真实的敌机都喜欢飞上20000英尺的高空，大家可以利用一下这个规律。敌人总体会向上方逃跑，因为他们的目标并非攻击，因此很容易造成背向着玩家的绝好时机。不过由于敌机的体型比较庞大，玩家也要小心不要与其相撞。



战略详解

一开始先走到A点把C-130击退，接着飞往B点。这时A点和B点都会出现一架E-767战机，最好也一并击坠。把B点的所有目标催毁后往C点飞去，这时应该先无视敌人的军队集团，直接飞往北边尽头把两架E-767消灭。这时所有干扰的战机就会消失，玩家可以安心对付其他目标。要取得S级还要尽量击退其他非TGT的战机。

第十一话A 报复连锁

任务说明

消灭所有目标（TGT）。



追加任务

保护机场设备。

S级必要条件■8分钟内完成任务

攻略要点

本关也是比较考验玩家对地攻击的关卡。一开始，在前方和地图西方都有敌机出现。不过由于AI比较低，因此可以轻松就把他们击倒。在消灭了西方的敌人后，立刻返回到地图中央，聚集了蓝色点的地方。这时机场上停泊的运输机就会放出大量的装甲车，攻击机场设施。首先要解除僚机的特殊兵装限制，分散让他们自由攻击，然后趁敌机还没有到达前先消灭地上的运输机与装甲车。他们的耐久力比较高，需要两发导弹＋一发机枪才能击倒。不能单一对付空中敌机或者地上的装甲车，要轮流攻击，尽量做到“谁接近攻击谁”的效率。这样才能保证机场的安全。

战略详解

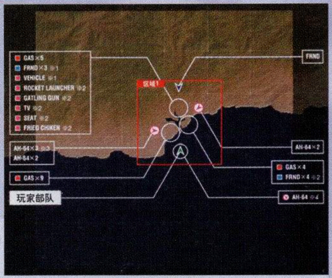


首先前往右前方的A点消灭附近的两架F-14B敌机，这时在前进的方向就会出现3架飞机，继续飞往B点，把途中的其中两架战斗机击坠，这样在画面就会出现指向第3架战斗机的指针方向。第3架战斗机的方向也就是B点，消灭后在机场就会出现战车，接着应该尽快赶回C点把所有敌人毁灭。由于8分钟的时间比较紧张，所以请大家把握一下。

第十一话B 代偿の街

任务说明

使用特殊兵装中和有毒瓦斯。



任务更新

破坏所有目标。

S级必要条件■10分钟内完成任务

攻略要点

游戏刚开始时，玩家只能驾驶特定的机体。这次的任务是要使用特殊兵装中和城市中的瓦斯气体。这些瓦斯气体在雷达中不会显示，因此要靠玩家去寻找。只要把特殊兵装投放到冒出黄色气体的地方就可以将其清除（只需一发，兵器落下后一段时间才会生效，因此玩家无须对其不立刻爆炸而紧张）。有些瓦斯地点在高楼当中，因此十分考验玩家的驾驶技术。而在投放特殊兵装时，尽量让机体保持平衡状态，这样就能靠图标预计特殊兵装的投掷位置（如果特殊兵装用完还没有完成任务的话，只能“一死以谢天下了”）。在完成任务后，恐怖分子的车辆会出现，跟踪其驾驶到大桥后，敌直升机（8架）就会出现。由于机体没有装载导弹，只能使用机枪扫射了。不过幸好直升机的机动力比较低，而且只要命中2～3发机枪就爆炸，只要注意不要让其救援桥上的同伴，要对付还是不难的。

战略详解





要在10分钟内完成任务，最后的警车追踪部分是最耗时间的，其实要取得S级与接不接受委托完全没有关系，所以玩家可以无视他们。直接在图中的START点等候，当接受到“追迹中の全车辆～”的信息后敌机会从A点出现，在击倒后A点和B点会同时出现两架战斗机，记下路线能缩短不少时间。另外在投放特殊兵装时可以让队友多参与辅助工作，这样可以省下不少弹药。另外如果对自己的落下计算没有信心，也可以减慢速度在贴近地面后投放特殊兵装，增加效率缩短时间。

第十二话A 绿海の火药库

任务说明

1.消灭所有目标（TGT）。

2.注意用导弹攻击隧道内敌人时的角度。



任务更新

－

S级必要条件■总得分在10000分以上

攻略要点

本关的敌机十分多，会让机体经常都响起红色警报。虽然地面上和空中的敌人数量多，但实际上要攻击的目标（TGT）只有相当少的一部分，不过要追求S级的玩家们当然不可能直接破坏他们，尽量多击倒敌机，他们的分数是最高的。其中要注意的地方就是在本关中，首次出现埋伏在山下隧道中的敌人。要对付他们不能从任何角度射击，一定要对准隧道入口的正方向（稍微倾斜也没关系）发射导弹或者机枪。如果对准确性没把握的话，可以迂回几次，选择合适的角度才出手。另外，要注意一些会发射导弹的地面设施，虽然导弹威力不大，但数量很多。



战略详解

如果在进入关卡前购买搭载有UGB对敌兵装的F-16和MIG-29A会相对有利。但虽然只使用

UGB能迅速消灭地上的目标，不过这样肯定不能取得S级。在战斗开始后先把视野内的敌机全消灭，然后向着有HANGER（1000分）的A点飞去，接着在B点和C点破坏5座TUNNEL后向D点飞去，把周围的敌人和6座TUNNEL的其中5座消灭后，再慢慢对付其他援机，直到时间快结束时再毁灭最后一座TUNNEL。

第十二话 B 四骑

任务说明

与同伴倒数的时间一致，攻击敌人的雷达。

任务更新

击毁所有TGT（目标）。

S级必要条件■总得分在15000分以上



攻略要点

这关的打法十分特别。首先进入关卡后，玩家会看到雷达画面的左方出现一个4层的大环形标记，而每个环形都拥有一个白色的点，那就是玩家在本关要攻击的目标——雷达。但玩家不可以直接攻击，要当同伴都到达了雷达的范围外，那么Nagase就会开始倒数。当他数到1时就要同时攻击，这样才能成功击破雷达。（为了安全，建议玩家在Nagase倒数到10秒时与RADAR保持1300米左右）相反就会立刻GAME OVER。建议一开始，玩家要以最快的速度到达雷达附近等待倒数，如果玩家打算用机枪攻击，那么可以等到Nagase数下“2”时开始攻击，如果玩家打算用导弹攻击，那么就要数下“3”时发射。最后的战斗相信也难不了大家。



战略详解

既然要与倒数同时破坏RADAR，那么首先要飞到A点，然后与Nagase的倒数同时进行。接着按照图中B→C→D的顺序击破RADAR。但要注意在D点时Nagase的倒数会突然中断（二周目以后随机中断），然后到1时才会再出现声音，玩家最后心里也有个倒时计。接着击破D后，把E点的目标全部击毁就能过关，不过为保证取得S级，玩家最好多攻击出现的援军。

第十三话 拉兹克里兹的恶魔

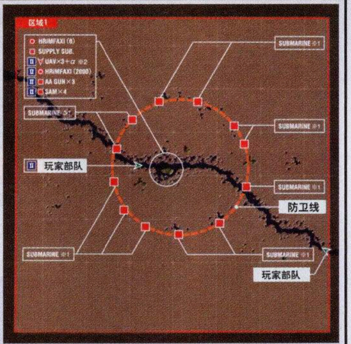
任务说明

1.保持低高度进入。
2.如果被敌人发现的话，潜水舰HRIMFAXI就会在一分钟内潜航，导致任务失败。

任务更新

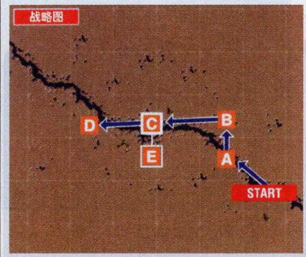
1.消灭HRIMFAXI。

S级必要条件■总得分在6700分以上



攻略要点

本关一开始不可以在1000英尺以上飞行，注意！在潜水舰HRIMFAXI的周围会有一群探查艇侦察，正面冲突的话也会发现玩家，潜水舰HRIMFAXI就会进入1分钟倒数潜航的状态，不过只要玩家加速冲去，以4发导弹也来得及将其击倒。在第一次击沉潜水艇后，他会再次浮上，然后射出高机动性的敌机在上空攻击我方。潜水舰HRIMFAXI十分厉害，他不但拥有大量的武器攻击，而且还会隔一段时间就潜下海底掩护，接着从另一地点出现，十分棘手。因此在之前还是建议玩家驾驶一些装备有对战舰武器的机体。一旦被导弹跟踪的话，也可以飞上5000英尺以上的高度躲避。



战略详解

因为潜水舰HRIMFAXI的射程十分远，建议本关乘坐搭载有长距离导弹LASM的F/A-18C出场。要过关只需在C点击倒HRIMFAXI，接着在E点使用所有LASM就可以击沉HRIMFAXI。但要拿S级的话，在第一个任务时尽量不要受到伤害，多消灭一些敌机拿分。首先用两发导弹消灭A点的战舰，然后各用一枚LASM消灭B点的战舰和C点的HRIMFAXI。对话后继续任务，这时在C点等待SUPPLYSUB.出现，把它击倒后飞往D点再次击破战舰。最后在更新任务后赚取剩下的分数就行了。

第十四话 零下的榄

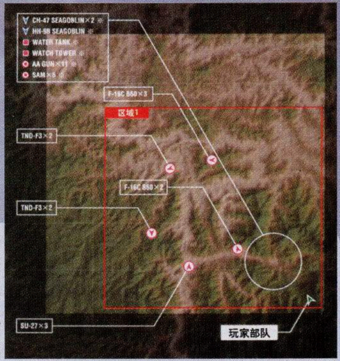
任务说明

搜索地图上的目标（TGT），并彻底击破。

追加任务

保护SEA GOBLIN的直升机。

S级必要条件■11分钟内完成任务



攻略要点

经过了那么多难搞的关卡，相信大家已经对本作的难度感到有点恐惧了吧！不过这关就可以让玩家稍微松一口气，因为在本关并不需要特别的过关方法，一开始，玩家不能看到敌人踪影，但只要向地图中央部分靠近，那么敌人就会逐渐出现。消灭敌人后，右下方会出现SEA GOBLIN的直升机，并且在附近有大量的AA GUN等对空攻击武装。这时玩家应该下令所有僚机解除特殊兵装限制，一口气把所有地面武装清除。因为数量不多，所以就算使用导弹攻击也没关系。



战略详解

要取得S级关键就是要击坠地方的哨戒机，F-15C和SU-27都是比较推荐使用的机体，它们的加速度和中距离导弹都十分实用。在A、C、D这3点内有两架哨戒机，B、E两点有3架。地方的航空机定会出现在A～E之间，如果发现不了就在这个路线上寻找吧！把所有哨戒机击破后，友军会从F点的收容所出现拯救人质，由于它们和E点合流前还需要一段时间，玩家可以趁这机会消灭收容所北方的地上炮台，接着等合流后再返回消灭增援的战机。

第十五话 从冻土发出的救难信号

任务说明

向“救难探测器”反应强烈的方向飞行，搜索队友Nagase。

任务更新

保护SEA GOBLIN的直升机。

S级必要条件■总得分在8000分以上



攻略要点

本关的目的就是要救出被困在雪山中的队友Nagase。首先要依靠画面中上方的救难探测器寻找Nagase的所在方向，只要向着反应越强烈的方向走就行了。（波长越靠近的话，那么就表示该方向就是Nagase所在位置）如果一开始就加速飞行的话，大概在左下方位置就能碰到Nagase。这时会出现电子战机干扰电波，应该尽快消灭。在任务更新后，在中下方的位置就会出现SEA GOBLIN的直升机。现在应该回去保护直升机，消灭他附近的敌人，尤其是地面上的AA GUN等武装，要尽早消灭。由于敌机的数量比较多，可以安排僚机援护，自己也要注意回避导弹的攻击。在完毕后，Chooper会再次询问玩家，这时出现的选项如果选择“はい（YES）”就会进入16A、选择“いいえ（NO）”就会进入16B。

战略详解

因为Nagase出现的位置是随机的，因此只能依靠探测器去找。可以发现的位置请参考上方大图中的橙色线。不过在附近会出现干扰探测器的战机E-767，应该尽早把其击破。因为发现Nagase后，友军会赶到现场救助，这时有大量的敌机围攻友军，这样对S级的取得有极大影响。最好在发现Nagase之前击坠更多的敌机。

第十六话 A 沙漠之矢

任务说明

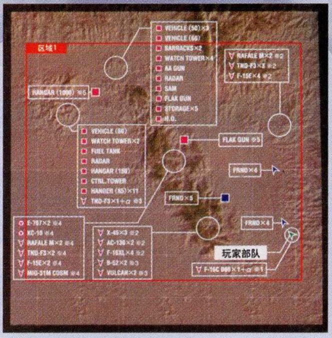
1.限制时间内取得10000分。
2.在达成得分后到时间结束前可以继续攻击目标。

追加任务

消灭所有目标（TGT）。

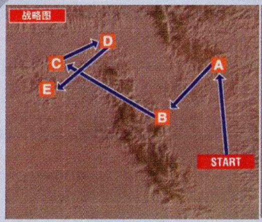
S级必要条件■总得分在21500分以上

攻略要点



本关可谓是至今最爽快的一关，因为本关的目的是要取得10000分！这就代表玩家在这关可以无牵无挂地击落敌机。虽然有蓝色的同盟军，但并不需要玩家保护，相反，他们还会与玩家争夺目标。建议在之前乘坐装载有XMAA特殊兵装的机体，这样在关卡中可以一口气轰掉3～4架敌机，实在是爽快。只要注意一下导弹的命中率就可以了。不过千万不要在时间结束前把所有弹药耗光，因为之后还要消灭3架敌方供油机才能过关。之后还有降落操作，不要错过哦！

战略详解





由于目标十分多，所以建议选择导弹数量较多的F-15C和SU-27。前半部分，友军会在A点和B点出现，接着A点向D点进攻、B点向E点进攻。A点那边出现的敌人比较强力，所以玩家应该优先保护A点的友军，消灭附近的敌军。B点方面的敌人虽然不太强，但B军的攻击性十分低，所以玩家可以轻松地在四处迂徊攻击。消灭了A和B点的敌兵后，接着便立刻沿着C→D→E的顺序进军。另外在C点附近能发现HANGAR，消灭后可取得1000分和隐藏战机“FALKEN”的零件。后半部分就是让玩家在15分钟内击破A点的目标。把导弹留下，先消灭目标附近的护卫机，再消灭目标吧！

第十六话B 沙漠的电击

任务说明



1.限制时间内取得10000分。
2.在达成得分后到时间结束前可以继续攻击目标。

任务更新

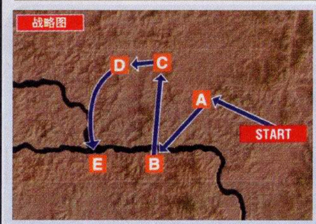
消灭所有目标（TGT）。

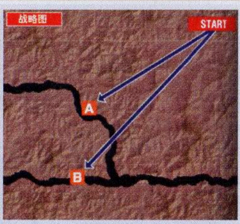
S级必要条件■总得分在21500分以上

攻略要点

本关的任务与16A几乎一样，也就是说，玩家可以疯狂地铲除一切敌机和地面武装。但与16A不同的地方是本关大多数目标都是地上的武装，因此不能像16A那样选择装载有XMAA特殊兵装的机体了。要节约弹药，地面上的武装尽量使用机枪，因为在最后依然有几艘战舰等待着玩家，其中一艘还是装满武装的大型战舰，要小心哦！

战略详解





对地性能比较好的机体是拥有UGB的F-16C和MIG-29A。在本关要取得高分，就必须要走正确的路线。战斗开始后，北方的友军会在A点受到敌人的攻击，首先飞往该处把所有敌机消灭。接着飞往B点支援该处的友军部队。当友军部队到达C点时，敌人的援军会出现在该处，全灭后再按照D→E的顺序铲除敌机就可以了。前半部分的时间结束后，会在两个地方分别出现BATTLESHIP和FRIGATE。由于BATTLESHIP火力比较猛，建议玩家先飞到A点把BATTLESHIP收拾，使用SGB对地兵装能十分轻松地收拾它们。接着再到B点附近把FRIGATE收拾。注意多消灭杂兵。

第十七话 JOURNEY HOME

任务说明

1.迎击敌人的战斗机。
2.在同盟军到来前取得领空权。

任务更新



1.击毁所有敌攻击机（F-117A）。
2.阻止敌人攻击竞技场。

S级必要条件■总得分在23000分以上

攻略要点

本关一开始是飞行表演，玩家必须紧贴着同伴的机体前进，保证中央的位置。在完毕后，敌人的战斗机不断出现，这时玩家的任务就是一边攻击敌人，一边等待6分钟后援军的到来。到在6分钟后，援军并没有到达，反而出现的敌人越来越多。玩家可以选择只攻击指定的目标，但为了S级还是尽量多消灭敌人吧！在发生了Chooper牺牲的事件后，虽然还有最后一波敌人接近，不过由于我方的队员异常愤怒，因此大家的能力会十分强。

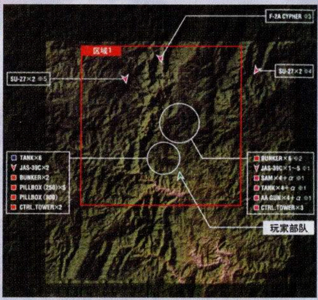


战略详解

要取得S级必须懂得省弹药。TGT以外的敌机会在任务更新后自动送上门，所以玩家无须飞往它们的旁边。在敌机当中，MIG-31战机拥有十分强的耐久力，需要3发导弹才能消灭一架，建议玩家在使用两发导弹命中敌人后再补上几枪机枪。只要弹药足够的话，要取得23000分绝对不成问题。

第十八话 克鲁伊古要塞的攻防战

任务说明



保护同盟军进入环形要塞。

任务更新

保护已经突破了要塞的同盟军。

S级必要条件■总得分在11000分以上

攻略要点

本关一开始要玩家结合补给机补充燃料。飞行不能太快，慢慢听取指示，让里面的矩形与外面的矩形重合就算是找到了正确的位置。战斗开始后，同盟军会从中央的峡谷位置进入要塞，由于两边有不少AA GUN，要塞门前也有严谨的守备，因此应尽快清理路线。当同盟军进入要塞后，要塞里面会出现大量的装甲车，四周也有炮台（建议用UGB导弹打）。难点就在要塞中的装甲车会躲在建筑物中攻击同盟军，如果不从入口处攻击的话根本就没办法。建议多利用中央的桥底，从入口处用导弹轰炸，不然也可以等到他们出来时才攻击。由于地形的原因，会造成玩家很难对付地面上的部队，因此最好还是驾驶对地比较强的机体上场。



战略详解

友军部队会沿着图上A→B→C的路线走，只要到达C点时至少剩下一支部队就可以通关。让友军部队到达A点时，四周会出现突袭部队，应该尽早消灭。接着友军从A点到达B点时，敌方的援军会出现。这时友军会处于前后被夹击的状态，这时在接受到询问时选择“いいえ（NO）”就可以让部队暂停一下。

第十八话＋ 8492

任务说明



跟着8492部队前进。

任务更新

躲避敌人的攻击，从地图的东边逃跑。

S级必要条件■总得分在11800分以上

攻略要点

本以为跟着8492部队前进便可，谁知道对方竟然是假冒的。在本关中，玩家要不断地躲开玩家迎面而来导弹，一边向地图的东边加速前进。使用S型的驾驶方法会比较安全。只要到达了地图右方的白色线就可以过关。如果想要取得S级的话，必须要驾驶装载有XMAA等大范围对空特殊兵装的机体，而且在远处发射了一炮后，就要立刻逃离（对空特殊兵装一般都有十分高的准确性）。



战略详解

当8492部队消失后，玩家应该向A点飞去，到达后敌兵会从背后大批量出现。如果玩家选择逃走的话，大可以在到达A点前飞到3万英尺高空再向南飞行，因为这个高度的飞行速度是最快的，离敌机距离越远，受导弹攻击的几率就越低。但如果玩家想取得S级，就必须在枪林弹雨中战斗。建议先对付放出妨碍雷达电波的E-767战机（位置可参看大图），这样就能够更好地对付敌人。

第十九话 决路

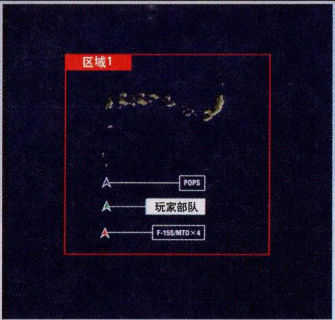
任务说明

紧贴着大叔的飞机前进。

任务更新

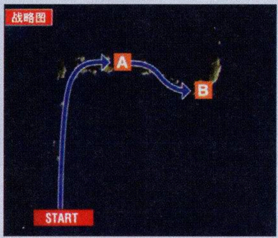
—

攻略要点



S级必要条件■完成任务必定可取得S级

虐待了敌机那么多次，这回该对调一次角色了。玩家这次要强制驾驶一架练习机，也就是说，机体本身并没有装备任何武器，包括最基本的机枪……可以说，本关是完全考验玩家驾驶技术的关卡，因为从头到尾，玩家必须要跟着Pops的飞机前进。（路线如图所示）别以为很简单，他为了让主人公们躲开敌人的追击，选择了一些十分变态的路线。玩家不能跟得太紧，因为这可能在他急转弯时，迷失了方向。也不能离得太远，因为这样会让任务失败。最好就是让Pops的机体保持在普通雷达的范围内。玩家还要穿过A和B两个洞窟，尤其是B洞窟，途中会出现左右两条分支路线。左路线的道路没有太多弯曲处，只要专心回避就行了。右路线则有很多杂物，尽量把飞行的速度降下来。



第二十话 古城的幽闭者

任务说明

从敌人的攻击中保护SEA GOBLIN直升机和大统领救出班



追加任务

破坏城壁（TGT）。

S级必要条件■总得分在14000分以上

攻略要点

一开始要对付的，就是地图中央城堡上的炮台和附近的杂鱼，十分容易对付，尽量使用机枪节省弹药吧！在大统领救出班降落到城堡后，周围便会逐渐出现一些装甲车、小战舰等敌兵。这里尤其要注意准备攻入城堡的装甲车，他们不但“皮厚”，而且威胁性最大，因此是首要攻击目标。在迂回在城堡外，攻击装甲车的同时，有时也要注意上空敌机的攻击。把指令更换成Cover比较安全。当小队找到统领后，会要求玩家破坏城的墙壁，注意要破坏的方向。另外还要定时消灭海上一直攻击直升机的小战舰。

战略详解



只要破坏初期配置的AA GUN和SAM，那么友军就会开始突入城堡。接着在城内的城的北方会陆续有敌军出现，玩家应该及时消灭城内攻击着友军的敌部队。敌军主要会攻击A点上的友军，首先要把A点附近待机的敌军击破，然后地上的敌军会从城的西北、北方、东北和城内出现，只要记下它们出现的位置便能让保护的工作更顺利。由于敌军的TANK拥有比较高的耐久力，建议使用LASM导弹对付，而普通的AA GUN则用普通导弹或机枪应付。

第二十一话 孤空中的目光

任务说明

躲开敌人的照射点进行拍照。不能受到AA系统的照射，雷达上会有AA系统的照射范围。



任务更新

1.同一时间拍摄两个目标。
2.敌机开始起飞，要抓紧时间。

S级必要条件■6分钟内完成任务

攻略要点

又是一个考验玩家操作技术的关卡，不过这次由于没有战斗，因此只有玩家一人行动。首先，玩家要像第八话那样，穿过一队密集的AA照射系统。这里并不能像之前那样直接找路线穿过去，而是要玩家降低机体的高度，这样AA系统照射的范围就会缩小，不然是无法通过的。建议玩家保持在500英尺左右飞行比较安全。在前进过程中，由于合流部分的地形会比较低，应该善加利用。在平地上空驾驶不必担心会撞到树木。穿过了照射地带后，玩家就要切换成特殊兵装拍照，然后找一个可以一下子拍下3个目标的角度，拍下照片。接下来要同时拍下两个目标的照片，由于运输机开始起飞，因此动作要快。



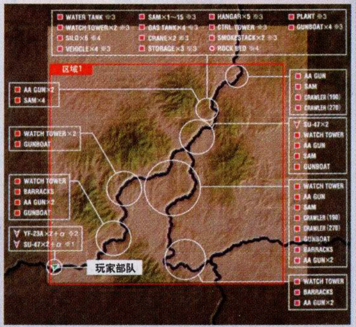
战略详解

如果对自己的操作技术没多大信心，可以在关卡前换乘稳定性较高的A-10A和F-117A。推荐玩家按照图中的路线走。A、B点的上空会有监察雷达，玩家在飞行时要注意。到达C点后，就会开始摄影任务。保持在目标南方摄影，距离大约在1000米左右，同时把矿山入口和滑道上待机的输送机拍下来。接着当发生事件后，会接受到蓝色的对话信号，其实玩家可以趁这个时候就把两架逃跑中的输送机拍摄下来，不然后面当它们滑动后再拍摄会相当困难。

第二十二话 封印

任务说明

小心敌人的戒备力，向矿山进发。



任务更新

破坏矿山入口处的岩石。

S级必要条件■总得分在17700分以上

攻略要点

本关一开始先操作一次起飞。沿着合流向地图北方出发，途中会遇到敌机和地上的武装。玩家要尽量将他们消灭，这样才能保证S级的稳拿。在本关要特别注意敌机，他们的AI十分高，经常都会绕到玩家的后方连续发射两枚导弹，让玩家一次毙命。应该让僚机尽量援护玩家，保证不让敌人从背后偷袭。在接近了矿山后，就会出现轰炸矿山前大石的任务，这时玩家需要不断在上空迂回，用导弹将其击倒。不过大石十分坚硬，一共需要十几发导弹才能将其击毁。如果想拿S级的玩家大可以在迂回的同时攻击其他杂鱼。



战略详解

一开始玩家不能攻击任何目标，需飞往A点附近才能接收到开火的通知。如果玩家要急着过关，那么只要把A点的大石迅速破坏就行了。但要取得S级，就必须要破坏掉海上和地上的目标。但因为目标的大石如果不使用导弹攻击的话，会相当困难，所以对付其他地上的目标时尽量使用机关枪。

第二十三话 拉兹克里兹的亡灵

任务说明

破坏所有目标（TGT）。

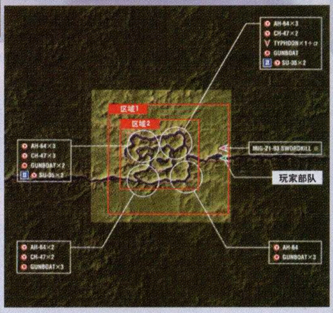
任务更新

击倒所有的OFNIR敌机。

S级必要条件■15分钟内完成任务

攻略要点

本关的初始任务是消灭所有的目标，但难度并非玩家想像中那么简单。因为玩家必须在峡谷间飞行，一旦上升到峡谷外，就会遭到不知名的导弹攻击，而且几乎是必中。因此玩家只能制定一条路线，一边小心驾驶，一边清楚目标。信号这些目标都是小型战舰和直升机，不但机动性差，而且几乎没有攻击能力，因此只要小心驾驶，就可以将所有目标清除。消灭目标后，敌方会出现4架战斗机。他们的技术相当好，加之玩家依然不能走出峡谷区域，因此会变成一次持久战。



战略详解

为了能顺利取得S级，在路线的选择上一定不能犹豫，不能重复走之前飞行过的路线。按照下图中的战略路线走是最佳的选择，也就是说当玩家到达D点时肯定是剩下最后一个目标了。在A点和B点处，虽然用雷达地图看是不能通过的，但事实上只要保持在1500英尺以下飞行就能穿过去。不过在每次遇到TGT时一定要确保将其毁灭（只需一发导弹）。





后半部分会有4架敌机攻击玩家。犹豫敌机的能力相当强，建议玩家根据战略图的环形路线绕到敌人的背后攻击。B点是刚才所说的那种地图上显示不到的隐藏路线，其实是可以通过的。

第二十四话 白鸟II

任务说明

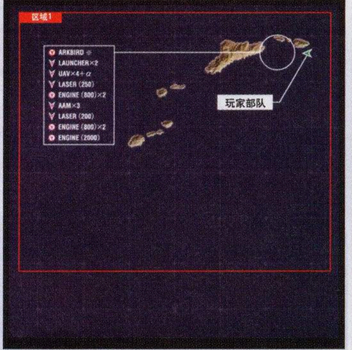
在ARKBIRD逃离地图外之前将其破坏。

任务更新

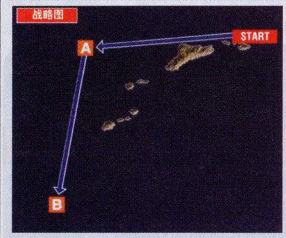
—

S级必要条件■7分钟内完成任务

攻略要点



一开始先冲上去，与僚机一起将其破坏，然后ARKBIRD会开始发射出无人机攻击。不用理会那些无人机，因为时间并不足够让玩家慢慢去打倒他们。以最高速度紧跟着ARKBIRD，对其追击。攻击ARKBIRD的目标在它底部，因此玩家不能从其上方攻击。ARKBIRD不会发射导弹攻击玩家，但会使用镭射光线攻击。被光线射中不会立刻爆炸，但如果玩家不逃跑就会在1～2秒后坠落。所以当被光线射中后，要立刻垂直向上方飞行，摆脱光线。



战略详解

ARKBIRD会露出三次发动机，但在第一次露出发动机前会使用镭射光线攻击玩家。ARKBIRD有两个部位会发射镭射光线，机体下方发射的光线威力大，玩家被击中几乎是一击必杀。而上方发射的光线虽威力小，但具备连射性。尽量与ARKBIRD保持800英尺左右。如图所示，ARKBIRD会在A点露出第一此发动机（4 分钟），如果玩家能在ARKBIRD到达B点前把三次露出的发动机都击破，那么肯定可以取得S级。

第二十五话 HEARTBREAK · ONE

任务说明

保护HTBRK ONE的车辆到达飞机场。

任务更新

1.击毁所有的GRABACR战机。

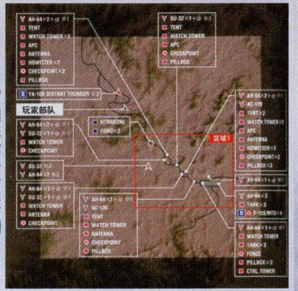
2.保护HTBRK ONE机。

S级必要条件■15分钟内完成任务

攻略要点

首先要跟着HTBRK ONE的车辆，沿着地图中的道路前进。一路上会遭到一些敌机和地面部队，但数量并不多，可以轻松对付。在途中会询问玩家3次要不要走近道，因为近道的敌人数量比较多，因此不建议初心者选择。当HTBRK ONE部队起飞后，8429部队就会出现。其中一名敌机还是王牌机师，因此最好要配合僚机的援护攻击。





战略详解

本关在战斗上的难度不高，但是要注意友军移动途中会出现的3个分支点。当友军移动至1、2、3点时就是要询问玩家走哪条路的地点。走近道和远道按照途中表示那样选择。由于S级与时间有关，所以要拿S级必须都选择近道。但如果要想安全通过的话，建议选择近→远→远。

第二十六话 混迷の海

任务说明

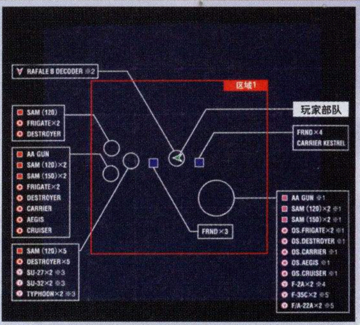
破坏所有敌机与战舰。

任务更新

—

S级必要条件■9分钟内完成任务

攻略要点



本关的难点就是如何节省弹药。由于没有需要保护的目标，因此玩家可以放心地作战。建议在出击前选择搭载远距离攻击导弹LASM的机体，这样会对战斗有更大的帮助。本关中空战的战机不多，总体还是要多注意海面上的大型战舰。他们不但耐久度十分高，而且拥有大量的武装，很容易对玩家造成威胁。



战略详解

本关推荐玩家使用导弹数量较多的机体F−35C应战。战斗开始后首先要消灭前方的四艘DESTROYER，然后一边消灭北方的FRIGATE一边飞往A点，把A点附近的敌机都消灭后，那么在B点就会出现敌方的舰队。因为本关取得S级的条件与时间有关，就是说最好能让敌方的舰队尽早出现，然后一举歼灭。

第二十七话 ACES

任务说明

破坏所有的敌人设施，让同盟军到达控制设施的入口。

任务更新

进入隧道，让两边相通。

S级必要条件■总得分在15000分以上

攻略要点



作为倒数第2关，敌人的数量真是有点吓人。不过在进入关卡前，先要进行一次紧急的起飞。由于路线短，赶快开始上升吧！具体突出在地面上的武装，玩家进入了中央地带后，几乎都是被导弹锁定的状态。建议先消灭GUN TOWER，因为他们不但可以使用机枪，还会发射导弹攻击玩家。而且他们所在的位置比较突出，就算用机枪也很容易把它们击倒。在消灭的所有地上的武装后，再过一段时间就会接到下一个指令。这次又要考验玩家的操作，从蓝色点的聚集地中飞进隧道，速度最好保持300左右。在隧道中飞行时会遇到一处需要破坏左方开关，才能让右方门打开的地方，只要出现了锁定目标就准备用导弹射击吧！途中还会遇到数架飞机飞过，玩家可以无视它们。

战略详解

初期的敌人本身是没有对空攻击力的，惟一要注意的就是四周的GUNTOWER，尽量在远距离用导弹将其破坏。当玩家消灭了4座GUNTOWER后，敌人的目标PILL−



BOX 就会出现，把它们消灭后便会进入穿越 B 点隧道的部分。因为进入下一部分后几乎就不能再取得分数，所以玩家一定要在消灭所有 PILLBOX 前赚取足够的分数。

隧道的构图可参考下方的图片。在进入隧道至A点时会出现几处要破坏开关的地方，所以建议玩家保持 300MPH 的速度。A～B 点之间的闸门会慢慢关掉，这里应该把速度提升至600MPH左右飞行。而在 C 点前会有不少棘手的障碍物出现，这里也最好保持 300MPH 的速度飞行。

第二十七话＋ THE UNSUNG WAR

任务说明

尽快赶到 SOLG 准备降落的地点。

任务更新

在 SOLG 准到达首都前将其击倒。

S 级必要条件■总得分在 24160 分以上

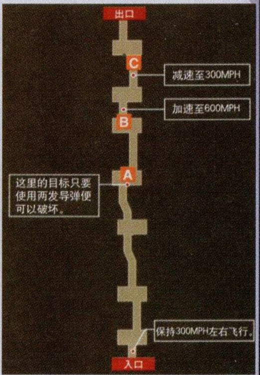
攻略要点



游戏的最后一次起飞，由于跑道很长，因此没有难度。在进入关卡后，必须要在5分钟内到达地图对角的 SOLG 处，因此要立刻以最高速度前进。在即将接近 SOLG 时，敌人的部队就会从前方出现，如果玩家有大范围的对空兵器，可以在他们出现后立刻锁定发射，这样就可以至少消灭几架敌机。如果时间充裕，可以跟它们转一下，不然就赶快往SOLG处飞行。在接近目标后并看到SOLG的样子后，任务会变更。绕到 SOLG 的背后攻击，用导弹攻击时会经常受到旋转的部位阻挡，如果导弹剩余量不多，就要看准机会才发射。把 SOLG 击倒后，就会迎来通关动画。

战略详解





首先把飞机的水平高度提升至 30000 英尺，以最高的速度飞往 A 点。这时要与敌方的 S－32 战斗。如果玩家在进入关卡前选择的机体是 F/A－32A 的话，那么使用 XMAA 特殊兵装有可能一口气干掉 4 架敌机。接着把所有的导弹保留至对付 B 点 SOLG。当 SOLG 接近降落地点前一分钟时，会有 8 架 S－32 增援，它们就是取得 S 级的关键。

隐藏要素

勋章

位置	勋章	取得方法
01	GOLD ANCHOR	完成 MISSION3 "间隙的第一波"，我方舰队全生存。
02	LIGHTNING HAMMER	完成 MISSION9 "憎恶的开始"，地上友军生存。
03	BRONZE SHOOTER	累计机炮击毁 5 机
04	SHILVER SHOOTER	累计机炮击毁 15 机
05	GOLD SHOOTER	累计机炮击毁 50 机
06	DESERT EAGLE	完成 MISSION16A "沙漠之箭" 或 MISSION16B "沙漠的电击"
07	GRAND FALCON	击落所有 ACE 飞机
08	BRONZE ACE	累积击落 200 架
09	SILVER ACE	累积击落 500 架
10	GOLD ACE	累积击落 1000 架
11	GUARDIAN	掩护僚机 10 次
12	NEEDLE'S EYE	所有着陆、空中加油任务完美完成（出现 "完璧だ、ブレイズ" 的讯息）
13	BRONZE WING	NORMAL 全 S
14	SILVER WING	HARD 全 S
15	GOLD WING	EXPERT 全 S

全部零件所在位置

在本作中，一共有两架不能在正常情况下购买的机体，一架是 X－02，另一架是 FALKEN。FALKEN 的取得方法是收集 5 个零件（パーツ），在商店中可以买到。而 X－02 的取得方法是购买了所有的机体后，再随便完成一个任务就可以购买了。以下是相关要素的达成方法：

No.	任务名	目标所在地
12A	绿海的火药库	初期位置东北方向，接近后雷达出现反应
12B	四骑	突破雷达网后混杂于敌地面设施中
16A	沙漠之箭	在地图西北
16B	沙漠的电击	河流西北方向其中一个仓库
27	ACES	混杂于敌地面设施中

所有隐藏机体的所在位置

在游戏中，击毁所有 "带名字" 敌机可以得到勋章 "GRAND FALCON"，这些机体隐藏在某些关卡的隐蔽地点，如果玩家不仔细挖掘的话，很难找到它们。下面列出所有勋章的取得方法。另外，在 Free Mision 中也可以找到这些敌机，但在 EASY 和 VERY EASY 难度下就不会出现。

注意，在 EASY、VERY EASY 难度下 ACE 飞机不出现

No.	任务名称	机体名	机种	出现场所
01	极西的飞行队	GIGANTOR	HAWK	迅速打完敌编队（共 12 架）后与 MiG 21 编队一同出现
03	间隙的第一波	ZIPANG	F－14D	后半部分杰斯杜尼尔号脱出前在西南方向出现
04	初阵	MINDRIPPER	F－4G	除目标机（3 架），击毁敌所有护卫机后出现
06	白鸟 I	ZAMRADA	MIR－2000D	最初敌空降战车时作为护航机出现
10	盲点	DUNE	EA－6B	开始议论是否攻击敌民用设施时在地图东南（自机初始位置附近）出现
15	来自冻土的求救信号	DAREDEVIL	X－29A	发现永濑后在西北出现
16A	沙漠之箭	COSM	MiG－31M	进入任务后半部分，混杂于敌飞行编队中
16B	沙漠的电击	ABELCAIN	EA－18G	在进入任务后半部分（战舰、火箭炮等敌方支援出现后）时摧毁两个基地的所有普通目标后在地图西边出现
17	JOURNEY HOME	PROTEUS	FB－22	当 Chopper 被击毁后，混杂于进攻的敌机中（HARD 以上）
18	克路依古要塞攻防战	CYPHER	F－2A	经过一段时间后作为增援在要塞附近出现
18+	8492	TWICE DEAD	TND－ECR	击落部分敌机后在东南单独出现并主动追击玩家
23	拉捷古利斯的亡灵	SWORDKILL	MiG－21－93	当目标数低于 5 个时，出现在自机初始位置附近
25	HEARTBREAK ONE	DISTANTTHUNDER	YA－10B	GRABACR 队登场后，在自机初始位置附近出现
26	混乱之海	DECODER	RAFALE B	进入中盘战，在地图西边出现
27	ACES	YELLOW	Su－37	击毁隧道内目标后，迎面飞来的第二架敌机
27+	THE UNSUNG WAR	REPLICATOR	MiG1.44	在卫星出现 1 分钟以前全灭敌飞行编队，在自机初始位置附近出现

文 MGCN.COM 东东 & YAOSONG



《潜龙谍影3 食蛇者》完全极限攻略

潜龙谍影3 食蛇者	Konami	ACT
PS2 Metal Gear Solid 3 Snake Eater	2004年11月17日	美版
1人	90KB	49.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

将不可能变成可能！

《潜龙谍影3 食蛇者》作为系列以来评价最高的一作，其难度也在相当程度上对所有"MGS FANS"提出了新的挑战，别的不说，就凭没有雷达这一点，就让很多自称"MGS达人"的玩家露出马脚了吧？当然，这只是开个玩笑，不过本作的游戏难度却一点也不打折扣哦。特别是在EXTREME难度下，才能真正体验那种令人窒息的潜入感觉，要在这个难度下获得最高称号——FOXHOUND，除了在时间上有很高要求外（要在5小时之内通关），其他条件也是苛刻得过分，例如存档次数必须少于25次、续关/警报/杀人次数必须为0等等，光是琢磨这些条件就让人头大了，而若能够在这种难度下取得FOXHOUND称号的"MGS玩家"才是真正的BIG BOSS啊！

这次完全极限攻略，我们除了为您准备了非常详细的系统解说之外，还特地邀请了国内公认的"MGS达人"——MGCN.COM的东东玩家来为我们亲自撰写了在EXTREME难度下取得FOXHOUND称号的极限流程攻略，据东东交稿时的原话："如果拿着这份攻略还不能拿到FOXHOUND称号，我就……（为其人身安全着想，故而隐去）"而他说的到底能否兑现，就要看玩家您自己的表现啦！而在极限流程攻略之后，我们还为您准备了丰盛的隐藏要素大餐，搜集了自目前为止最为齐全和权威的隐藏要素，一并为您奉上。（当然，不足之处在所难免，还请各位不惜赐教）

操作中的实用技巧：

让敌兵快速至晕：如果用MK22不是直接暴头的话，敌兵会过一阵子才晕倒。如果想让他快速晕倒的话，就要在接近敌兵时按住L1自动瞄准并用MK22打一枪，然后马上利用翻滚撞倒敌兵，他就会立即晕倒。

利用硬直避免被发现：有些面对你的敌兵很烦人，跑过去的话容易被他发现，这时拿着M1911按住L1键，边跑边点射，敌兵在中枪的瞬间会有硬直，连射的话可以让他不断的硬直（不要打太多而打死了），直到跑到他的身边用CQC放倒。

巧妙利用L1键（1）：远处的敌兵只要直对着他按住L1自动瞄准利用快速装弹边打边跑，MK22的话3枪就晕倒。

巧妙利用L1键（2）：L1键的自动瞄准在本作中有些用弱，不过在敌兵和SNAKE有些距离且所在高度有所差异的地方，按住L1键，则一枪就可以暴头打倒。（在山顶可多加利用）

L1键	使用武器时，第三视角射击时按下L1键为定向射击，部分武器在主观视角射击时按下L1键则是精确瞄准。
L2键	装备/选择道具，快速点L2键就可以解除当前的道具或装备先前使用的道具。在贴墙/悬挂时按L2键是向左移动，在墙边是向左探头观察，主观视角画面中，按住L2键是向左侧移。
R1键	主观视点键，配合方向可以移动视角。剧情动画中有时按R1键，会有隐藏的视点。
R2键	装备/选择武器，快速点R2键就可以解除当前的武器和装备先前使用的武器。在贴墙/悬挂时按R2键时向右移动，在墙边是向右探头观察，主观视角画面中，按住R2键是向右侧移。

基本操作：

方向键	潜行。本作中使用方向键来移动，速度会非常慢，但不会发出声音。利用方向键可以悄悄地接近敌兵。
左摇杆	移动。随着力度的变化会步行或跑步，在障碍物旁向障碍物方向移动就可以紧贴，剧情动画中配合△键可以移动镜头。
右摇杆	控制视点。游戏中可以通过右摇杆来移动视点，按下R3键就是固定当前视点，再按一次R3键就会回到默认的视点。



START键	进入/退出生存菜单。
SELECT键	进入/退出无线电通讯画面。

□键	武器键。所有武器基本都是用□键来使用的，空手状态下可以拖动倒地的敌兵。
○键	格斗键。空手时连按三下为连击，装备大型武器时则是用武器打击敌兵，在道具栏中使用道具，安装消音器。也是发动CQC的必须键，贴墙时按○键可以敲墙发出声音吸引敌兵。
△键	动作键。悬挂、攀爬、开门、使用敌兵的重武器、抓住树干等等，还可以对武器的使用方式切换，切换一些武器的枪发射方式，切换狙击枪的瞄准镜倍数。剧情动画中按下是放大画面。
×键	下蹲、站立、潜水。跑动中轻按是翻滚，长按是翻滚后扑倒。重按是直接趴下，匍匐时重按是直接站起。

L1+R1+L2+R2+START+SELECT按住3秒是退回游戏的标题画面。

基础动作教程

游戏标题菜单中选择 SPECIAL 中的 BASIC ACTIONS 就进入了游戏的基本动作教程了。

BEGINNER（初级）

步行／跑步（Walking/Running）

正常推动左摇杆是跑步，轻推左摇杆是步行，十字键是潜行，潜行不会发出声音，不会被敌兵发觉。

匍匐（Crawling）

当蹲下或者趴下的时候推动左摇杆是普通匍匐前进（会发出少量声音），十字键是缓慢匍匐前进（不会发出声音）。

蹲下／站立（Crouching/Standing）

原地按×键可以在站立、蹲下和卧倒之间切换。重按则是在站立和趴下间切换。

第一人称视角（First Person View）

按住R1键进入第一人称视角，也称主观视角。可以配合方向键来瞄准。左摇杆的移动幅度比较大，十字键的移动幅度比较小。

树上动作（Actions on trees）

在长有藤条的树前按△键可以爬上去，在树枝上按△键可以悬挂。

精确瞄准（Aiming）

部分武器在主观视角射击的同时，按住L1键则是精确瞄准。

游泳（Swimming）

游泳的时候，按×键可以潜水。在水中会消耗氧气槽，氧气槽的长短取决于此时的耐力槽长短。潜水的时候连续按×键可以加速游，配合摇杆或十字键控制游泳的方向。连续按△键或者一直向上游就能浮出水面。

翻滚(翻滚攻击)(Rolling(Rolling Attack))

跑动的时候按×键就是翻滚。本作中的翻滚是有滞空效果的，可以翻越壕沟、较低的障碍物或从窗户一跃而出。翻滚具有攻击判定和短暂的无敌时间，可以在一个敌兵站起来的瞬间再次翻滚，直到他晕倒。

潜入视角（Intrusion View）

趴下时按住R1键进入潜入视角。或者当在草丛、树洞、通风口等地方趴着的时候，也会自动进入第一人称的潜入视角。

利用物体／攀爬（Object/Ladders Climbing）

游戏中有些物体如油桶，敌兵的重机枪都可以按△键使用。在一定高度的物体前按三角或者在梯子或一些可以爬的树前按三角都可以爬上去。

INTERMEDIATE（中级）

悬挂（Hanging）

在悬崖、树枝、高台上，按△键就是悬挂。悬挂时，臂力会逐渐减少，臂力槽长短取决于此时的耐力槽长短。悬挂的时候用左摇杆或L2/R2键，可以左右移动。同时按L2和R2键是引体向上，按△键就会翻上去，按×键就会跳下去。如果，在平台边挂着，而正上方有敌兵的时候，翻上去可以砸倒敌兵。如果正下方有敌兵，落下去可以直接砸晕敌兵。

快速切换（Quick Change）

迅速按下L2或R2键可以快速装备／解除武器或道具。连点两下R2键就是快速上弹，对于MK22或者RPG-7这样不可连射的武器，利用快速上弹可以实现快速连射。

CQC投摔（CQC Throw(Knockout)）

装备可发动CQC的武器时（或徒手），在接近一名敌兵后，推左摇杆方向并按○键可以使出投掷，将敌兵摔晕。

CQC挟持（CQC(Chokehold)）

装备可发动CQC的武器时（或徒手），接近敌兵后，不要动左摇杆的方向，直接按○键就可以挟持他。之后根据按键力度及频率不同，可以将敌兵勒晕，勒死甚至割喉。

CQC拷问（CQC(Threaten)）

挟持敌兵的同时按L3键，就可以将刀架在敌人的脖子上拷问，同时能获取一些情报。

CQC割喉（CQC(Slit Throat)）

挟持敌兵的时候用力按○键就可以割喉。

CQC人体盾牌（CQC(Human Shield)）

挟持敌兵的时候，按R1键进入主视角再按□键向其他敌兵射击。

CQC投掷／FREEZE（CQC(Throw/Holdup)）

挟持敌兵后，放开○键并立刻推动左摇杆方向同时再按○键，可以把敌兵摔倒。趁敌兵倒在地上的时候，举枪就能Freeze敌人，向旁边的地上开枪吓唬他，他就会扭着屁股抖落道具。

角落视角(探头观察)(Corner View(Peeking))

在障碍物旁边推左摇杆就能靠在上面。在边缘的地方按L2或R2键可以探头观察，并可以配合R3键来拓展视野。

稳定射击（Accurate Firing）

身体的重心越高，射击的时候，手部的抖动就越大，射击的精度就越低；趴下的时候射击，手部的抖动最小，射击精度最高。



ADVANCED（上级）

角落闪出射击（Corner Jumpout Shooting）

处于角落视角并装备枪械的时候，按□键就可以闪出射击，松开按键就可以回去。可以试试扔手雷。

第一人称视角的动作（Actions in 1st Person View）

第一人称视角的时候同时按L2和R2键是踮脚，单独按L2或R2键是左侧移或右侧平移。

悬挂射击（Hanging Shots）

悬挂时装备手枪的时候按□键，可以单手射击。

拖走敌兵（Drag）

在晕倒或麻醉的敌兵旁边，不装背武器的情况下按□键，就可以拖动敌兵。松开按键就是将敌兵放下，同时掉落道具。

敌人的重型武器（Enemy's heavy weapons）

靠近敌兵的重型武器（重机枪，高射机枪等），同时按△键，就可以使用它们来攻击敌人。

制造声音（Making Noise）

贴壁或靠着障碍物的时候按○键就可以敲打制造声音并吸引附近的敌兵注意力。扔出空弹夹，或击落食物、草药等，都会发出声音，吸引敌兵。

固定视点（Right analog stick）

游戏中可以通过右摇杆来调节视点，按下R3键就是固定当前视点，再按一次R3键就会回到默认的视点。

解除武装（Disarming）

射击敌兵握有武器的手，可以让他扔掉手上的武器。也可以打坏敌兵的对讲机，就不能呼叫其他敌兵了。

Freeze（Holdup）

悄悄地从接近敌兵并用枪瞄准，就可以Freeze他了。走到敌兵的前面瞄准他的头，他就会抖落道具，如果是骨头硬的敌兵，可以开枪吓唬他。



治疗（Cure）系统完全解析

治疗系统是本作中加入的全新系统，当SNAKE受到重伤的时候，就必须通过治疗来治愈伤势。

游戏中，无论是中枪，还是被火烧，从高处落下，被刀割，都会受到伤害，具体表现为生命值的减少。当然，并不是所有的伤害都会使SNAKE受重伤的，只有重伤才需要治疗，重伤的表示为生命槽出现红色。生命值减少了，可以随着时间而慢慢恢复，可是重伤不会自己好的，因此需要治疗。

药物治疗的所有症状都表现在体力槽，玩家需要通过体力槽闪烁以及声音的提示，来分辨是否需要治疗。一般来说，需要外科治疗的伤都会表现在生命槽中。但是，水蛭伤害和The End的麻醉针都表现在体力槽中。另外，The Fear的箭伤也不一定会红血，但是，你要是不想带着箭执行任务的话，还是治疗一下吧。

每次进行重伤治疗，都会被系统计数而影响到最终评价（包括水蛭伤害）。因此，要想保证治疗次数为0的话，一定确保自己不要受到需要治疗的伤害。不过游戏中3处剧情强制治疗，是不会被计数的。

治疗的时候，必须进入生存菜单，进入CURE选项里，按住R2或L2键调出药品，按圆圈键使用就可以了。特定的伤是需要特定的药品的，大家可以参考下列的对应关系，对症下药。

伤势	治疗
Leeches(水蛭)	Cigar(雪茄)
Hypodermic Needles (皮下注射)	Survival Knife(军刀)
Arrows/Crossbow/Needles (箭伤等针刺类伤害)	Survival Knife(军刀)
Gunshot Wound(枪伤)	Survival Knife(军刀)＋Disinfectant(消毒剂)＋Styptic(止血剂)＋Bandage(绷带)
Broken Bone(骨折)	Splint(夹板)＋Bandage(绷带)
Burn(烧伤)	Ointment(油膏)＋Bandage(绷带)
Cut(割伤)	Disinfectant(消毒剂)＋Styptic(止血剂)＋Suture Kit(医疗针线)＋Bandage(绷带)
Venom(蛇毒)	Blood Serum(解毒血清)
Food Poisoning(食物中毒)	Antidote(解毒剂)
Stomach Sickness (胃炎)	Digestive Medicine (消化药)
Colds(感冒)	Cold Medicine(感冒药)

无线电通讯系统

游戏中按SELECT键就自动进入通话菜单，除了进行关键对话和存档之外，游戏中还有很多额外的特殊频道，呼叫这些频道会有很多作用和效果。获得这些频道的办法就是使用CQC挟持拷问敌兵，就可以从他们口中得到一些频道。下表中就是所有特殊频道的作用和列表（注意每个频道只能使用一次）：

警报解除（强制解除红色警报状态）

难度：Very Easy/Easy	
143.03	Bolshaya Past South
149.75	Ponizovje Warehouse：Exterior
149.63	Ponizovje Warehouse：Interior
149.90	Graniny Gorki Lab B1 East
148.87	Svyatogornyj West
146.59	Svyatogornyj East
145.94	Krasnogorje Mountainside
140.15	Krasnogorje Mountaintop
143.16	Groznyj Grad Southwest
难度：Normal	
147.11	Bolshaya Past South
140.61	Ponizovje West
141.45	Ponizovje Warehouse：Interior
142.79	Svyatogornyj West
148.04	Svyatogornyj East
141.53	Groznyj Grad Northeast
146.67	Krasnogorje Mountainside
141.98	Krasnogorje Mountaintop

开门频率（打开锁住的门）

频率	对应区域
145.86	Groznjy Grad：East Wing 1F West Door
148.13	Groznjy Grad：East Wing 1F East Door
147.86	Groznjy Grad：East Wing 2F North Door
143.45	Groznjy Grad：East Wing 2F South Door
144.75	Groznjy Grad：Prison 脱狱

火力支援（得到远程火炮的火力压制，清理该区域）

难度：Very Easy/Easy	
140.73	Bolshaya Past South
145.28	Ponizovje West
143.89	Ponizovje Warehouse：Exterior
144.03	Ponizovje Warehouse：Interior
143.61	Graniny Gorki Lab：Inside Walls
144.93	Svyatogornyj West
147.04	Svyatogornyj East
143.98	Krasnogorje Mountain Base
144.39	Krasnogorje Mountainside
143.56	Krasnogorje Mountaintop
149.06	Zaozyorje North
难度：Normal	
141.62	Bolshaya Past South
142.12	Ponizovje West
147.32	Ponizovje Warehouse：Exterior
148.56	Ponizovje Warehouse：Interior
146.74	Graniny Gorki Lab：Inside Walls
141.31	Svyatogornyj West
149.29	Svyatogornyj East
147.90	Krasnogorje Mountainside
140.09	Krasnogorje Mountaintop
145.68	Krasnogorje Mountain Base
146.33	Zaozyorje North

音乐频率（拥有回复体力的特殊效果）

难度：Very Easy/Easy	
140.01	Salty Catfish / 66 Boys
140.52	Rock Me Baby / 66 Boys
141.24	Sea Breeze / Sergei Mantis
142.94	Pillow Talk / Starry.K
144.06	Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
147.08	Surfing Guitar / 66 Boys
147.59	Sailor / Starry.K
149.53	Don't Be Afraid / Rika Muranaka
难度：Normal	
145.83	Salty Catfish / 66 Boys
146.65	Rock Me Baby / 66 Boys
142.09	Sea Breeze / Sergei Mantis
148.96	Pillow Talk / Starry.K
144.86	Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
148.39	Surfing Guitar / 66 Boys
143.32	Sailor / Starry.K
141.85	Don't Be Afraid / Rika Muranaka
难度：Hard	
146.07	Salty Catfish / 66 Boys
143.83	Rock Me Baby / 66 Boys
145.72	Sea Breeze / Sergei Mantis
144.25	Pillow Talk / Starry.K
147.96	Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
141.59	Surfing Guitar / 66 Boys
143.97	Sailor / Starry.K
144.63	Don't Be Afraid / Rika Muranaka
难度：Extreme	
141.42	Salty Catfish / 66 Boys
148.66	Rock Me Baby / 66 Boys
145.18	Sea Breeze / Sergei Mantis
140.16	Pillow Talk / Starry.K
148.78	Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
146.45	Surfing Guitar / 66 Boys
142.42	Sailor / Starry.K
149.39	Don't Be Afraid / Rika Muranaka



全称号取得条件

本作中共有56个通关称号，除了最高评价FOXHOUND（猎狐犬）和2代中的最高评价BIG BOSS在名称上有所区别外，其他称号基本延续了前作的定义。不过令人遗憾的是，目前官方并没有公布详细的各个称号的取得条件，我们只能根据2代的经验以及实际在游戏中尝试的结果为您列出下表，其中除了包含MGCN.COM成员的努力外，更有许多叫不上名字的朋友给予大力协助，这里一并感谢。表中数据虽然已经经过多次验证，但仍不保证百分之百准确，如果有错漏偏差，还请各位多多指正。

表格详解

评价称号：是指你所获得评价的名称，一般而言是用动物名称来命名。

游戏难度：指达到该评价所需要的游戏难度，低于这些难度是无法拿到指定评价的。本作中（限日版和美版）难度为“非常容易／容易／普通／困难／极限”五个档次，一般而言难度越高，所获得评价也就越高。

游戏时间：是指你从正式进入游戏（第一个字幕出现的时候）到最后评价画面出现时所消耗的时间，跳过过场动画和通讯画面可以缩短这个时间，但是暂停游戏（打开菜单）以及读盘过程是要计算时间的。一般而言越短越好。

存档次数：是指你在整个游戏中存档的次数，一般而言越少越好。

续关次数：是指你在游戏中不幸死亡时选择“CONTINUE”的次数，一般而言越少越好。

警报次数：是指你在游戏中不小心被敌人发现引起红色警报状态（ALERT）的次数，一般而言越少越好。

杀敌人数：是指你在游戏中使用武器或者格斗手段杀死敌人的个数，一般而言越少越好。但如果是采用间接杀伤手段（如打爆油桶兵或者麻醉摩托兵）而导致意外死亡的则不计算在内。

重伤次数：是指在游戏中受重伤的次数，除了游戏中强制的三次重伤治疗外，其他任何需要治疗才能康复的伤势都算作重伤，一般而言越少越好。

伤害总计：是指在游戏中所损耗的血槽（Life Bars）数量，一般而言越少越好。

补血剂使用：是指在游戏中使用补血剂（Life Medicine）的次数，一般而言越少越好。

动植物收集：是指在游戏中收集的动植物种类，此评价与某些特殊称号有关。

猎食次数：是指在游戏中进食的次数，此评价与某些特殊称号有关。

特殊道具：是指在游戏中是否使用例如子弹无限或者隐形迷彩等特殊道具，对所获得称号有很大影响。

各难度最高称号获得条件

评价称号	FOXHOUND（猎狐犬）	FOX（狐狸）	DOBERMAN（杜宾犬）	HOUND（猎犬）
游戏难度	Extreme	Hard	Normal	Easy
游戏时间	5小时	5小时	5小时	5小时
存档次数	25	25	25	25
续关次数	0	0	0	0
警报次数	0	0	0	0
杀敌人数	0	0	0	0
伤害总计	10	10	10	10
补血剂使用	0	0	0	0

（注：这些称号均不允许使用特殊道具。表中的数据均为最高限制，完成条件必须少于这些数量。）

各难度最低称号获得条件

评价称号	OSTRICH（鸵鸟）	RABBIT（兔子）	MOUSE（老鼠）	CHICKEN（小鸡）
游戏难度	Extreme	Hard	Normal	Very Easy/Easy
游戏时间	30小时	30小时	30小时	30小时
存档次数	100	100	100	100
续关次数	60	60	60	60
警报次数	250	250	250	250
杀敌人数	250	250	250	250
猎食次数	31	31	31	31

（注：这些称号均不限制使用特殊道具。表中的数据均为最低限制，完成条件必须高于这些数量。）

其他未确定取得条件的称号

IGUANA（鬣蜥）	TARANTULA（狼蛛）	PANTHER（黑豹）	CENTIPEDE（蜈蚣）	LEOPARD（美洲虎）
KOMODO DRAGON（科莫多巨蜥）	SPIDER（蜘蛛）	PUMA（美洲狮）	ALLIGATOR（短吻鳄）	DOLPHIN（海豚）
TASMANIAN DEVIL（袋獾）	JACKAL（豺）	HYENA（土狼）	MONGOOSE（猫鼬）	SCORPION（蝎子）

各难度特殊称号

取得条件	Extreme	Hard	Normal	Very Easy/Easy
通关时间低于5小时	EAGLE（鹰）	HAWK（鹰）	FALCON（隼）	SWALLOW（燕子）
通关时间超过30小时	GIANT PANDA（大熊猫）	SL（树獭）	OTHCAPYBARA（水豚）	KOALA（树袋熊）
警报次数为0	NIGHT OWL（猫头鹰）	FLYING FOX（狐蝠）	BAT（蝙蝠）	FLYING SQUIRREL（鼯鼠）
杀人数量超过300	ORCA（逆戟鲸）	JAWS（大白鲨）	SHARK（鲨）	PIRANHA（水虎鱼）
猎食数量超过31	WHALE（鲸）	MAMMOTH（猛犸象）	ELEPHANT（象）	PIG（猪）
存档次数超过100	HIPPOPOTAMUS（河马）	ZEBRA（斑马）	DEER（鹿）	CAT（猫）

全难度共同特殊称号

评价称号	取得条件
CHAMELEON（变色龙）	警报次数为0
COW 母牛	警报次数超过300
PIGEON（鸽子）	杀敌人数为0
KEROTAN（青蛙）	收集全部64只青蛙
MARKHOR（山羊）	收集全部44种动植物
LEECH（水蛭）	身上带着一只水蛭通关
TSUCHINOKO（土之子）	活捉Tsuchinoko并通关（后文有详解）
JAGUAR（美洲虎）	CROCODILE（鳄鱼）
续关次数超过100	续关次数低于40
警报次数超过20	警报次数低于100
杀敌人数低于20	杀敌人数超过150



EUROPEAN-EXTREME 难度 FOXHOUND 评价 COMPLETE 流程攻略

下面就为大家奉上本次攻略的正餐，由东东亲自主笔的“欧洲极限难度猎狐犬评价完全流程攻略”。原本东东是按照日版最高难度EXTREME的要点来写的，后来听说欧版的《MGS3》加入了“E-EX难度”，便吵着要编者临时更换了完全重新编写的本篇攻略，可谓是对最高难度的双重挑战。正常情况下，按照本流程辅以流畅的操作和超高的人品，大约在1小时50分左右可以通关。以下流程将按照每个区域分段进行，流程中尽可能地详细地说明了每个区域的打法和每个BOSS战的要领，而每段流程后还注明了这个区域中可以获得的重要道具和武器以及该区域正常状态下的敌兵配置数量。

贞洁行动开始

Dremuchij South

任务开始，取回背包，来到下一场景。由于3代引入高地差概念，上坡的时候会影响速度，所以建议没事就翻着走

物品道具：LF MED

▼

Dremuchij Swampland

沼泽部，先向右走过一条鳄鱼，再翻到中间，适时的使用翻滚，就不会被鳄鱼尾巴打到，也不会因为陷进沼泽而影响速度。

物品道具：BUG JUICE

武器装备：SP/MK22

▼

Dremuchij North

迎面走来的敌兵立即用MK22暴头，建议等出现“！”的时候再主视角射击，因为距离太远会影响命中率而耽误时间。背对的敌兵使用CQC放倒(或者等跑到一定距离的时候，用自动瞄准MK22开一枪，再翻滚一下就行了，可保证速度)；第三个敌兵因为也是背对的，所以就用自己最华丽的方式放倒他吧！

物品道具：BUG JUICE

武器装备：SVD；THERM G

敌兵配置：4名

▼

Dolinovodno

打掉树上的蜂巢，就可以翻下山坡，跟着敌兵过桥了，切忌跟得过紧，敌兵走右边，你走左边就不会掉下桥。一路无视所有敌兵，进入下个场景。

物品道具：PENTAZEMIN

武器装备：XM16E1（吊桥下面）

敌兵配置：4名

▼

Rassvet

无视敌兵，沿着右边的铁丝网一直向右跑，到了有两棵很近的树的地方，就可以直接跑向废墟了，到达墙边利用主视角踮脚射击(主视角状态下，同时按L2和R2键，要擅长运用此招，后面很多地方都有用到)，晕掉守门口的那个敌兵，就可以直接进门发展剧情了。

物品道具：LF MED；MOUSETRAP

武器装备：M37；SP/XM16E1

敌兵配置：7名

Dolinovodno Riverbank

治疗时，最好牢记每种症状的用药情况，可节省时间。

食蛇者行动开始

Dremuchij East

一直向前。

▼

Dremuchij North

与The Boss相见发生剧情。

剧情结束后，敌兵会被爆炸吸引过来，过法有很多。

向北行进，当地上第一只鸟惊飞的时候立即躲到左边的树后，贴紧，等两个敌兵调查转身后逐个用CQC放倒，安全通过。(方法2.与THE BOSS见面后，直接向北跑到树后，向前方两个敌兵扔一个闪光弹晕倒，迅速跑到敌兵晕倒处，向右再扔一个闪光弹将敌兵3晕倒，警报解除，由于E-EX难度的闪光弹攻击范围比EX难度小，所以有一定的成功率，此方法速度较快但要多练习，没有晕倒的敌兵，翻滚一下就可以了)

敌兵配置：3名

▼

Dolinovodno

在山坡上用十字键慢慢走过去，直到靠右的敌兵发出“！”，并且改变行走方向的时候，立即翻下斜坡，直接跑过吊桥。一路无视敌兵。

物品道具：UNIFORM/RAINDROP；

LF MED

敌兵配置：3名

▼

Rassvet

最好拿了C BOX-A，再跑进Sokolov房间，顺便拿走柜子里的热成像仪器，以便后面打The Fear。出门引发剧情。

物品道具：C BOX-A；FACE/ZOMBIE；

BUG JUICE

武器装备：AK-47；MINE D；THERM G

Rassvet

BOSS战山猫小队：立即装备MK22(为了赶时间，请务必减少更换装备及更换迷彩的次数)靠近窗户，主视角踮脚射击，迅速将第一个敌兵暴头。然后火速跑出门外，在对着门的铁箱旁蹲下，拿出闪光弹踮脚向着迎面跑来的4个敌兵丢去，并且立即装备MK22将没有晕的敌兵点倒，清理完毕后，走向下方的窗户附近，踮脚打晕远处的敌兵。回头靠近房子中间并挨着箱子，这时楼顶的狙击手就来了，放倒他！然后跑出房间去废墟的西部，躲在箱子旁边点倒树下的敌兵，再走出来点倒蹲在墙边的敌兵，最后来到出口的地方，躲在油桶的后面放倒最后一个敌兵。(要学会利用主视角后的侧移，即按L2为左移，按R2为右移)

▼

Rassvet

剧情结束后于出口处取得杀虫剂。

▼

Chyornyj Prud

水塘地区，建议从左边通过，游泳前使用杀虫剂，可防止水蛭。水中可取得MK22子弹8发和烟雾弹3个燃烧弹3个，一直靠左游，从水下的横木下方游过。快上岸的时候还能拿到MK22子弹8发和手雷3个。

物品道具：CROC CAP(从水塘北边的一棵树悬挂移动到下一个棵树，右移到一快大石头上，悬挂掉下另一棵树时要按三角键才可以抓住下一棵树)；UNIFORM/GA-KO(池塘东北部的水里)

▼

Bolshaya Past South

电网区域：爬过最初那道电网后向左走，就不会踩到地雷。走到第一棵树附近，就斜着往右翻过陷阱，起身后用MK22麻醉对面的军犬，爬上第二颗树越过第二道电网，一直往左走，到达第三道电网时，电网上的一个洞可以翻滚过去，过去后立即躲在树后面点晕3个敌兵(建议先打有发报机的那位)，然后从最后一道电网下面的破洞爬过去，再





躲在树后麻醉掉一只军犬并一直向左就可以顺利通过了。

物品道具：UNIFORM/SPLITTER；UNIFORM/CHOCO CHIP

敌兵配置：3条军犬；5名敌兵

▼

Bolshaya Past Base

沿着左边跑，到达转弯的地方可以自动瞄准打一枪再翻滚一下解决挡路的敌兵，靠近山跑过就可以了，剧情后开始左轮战。

物品道具：BANDAGE；D MED；LF MED；ANTIDOTE；MOUSETRAP；CALORIE MATE；RATION；MOUSETRAP；UNIFORM/WATER；FACE/SNOW；BOOK

武器装备：SP/M1911A1

敌兵配置：7名

▼

Bolshaya Past Crevice

BOSS战OCELOT：装备纸箱，MK22即可。战斗开始时，立即装备MK22，用自动瞄准L1打他一枪，等他准备转身的时候再打一枪，立刻装备纸箱躲在左边的石头后面，最好是对着中间的大树，因为他在中间大树逃跑的时候，可以自动瞄准再打他一枪；当他向右边石头躲的时候，他常会从边上探出头来，这时再打；当他中枪后就会离开原来的位置，建议提前瞄准空地，当他出来的瞬间就打。如果他要开枪还击，就装备纸箱躲避，顺便小心一下毒蛇（使用了杀虫剂可以无视）；当他开枪结束时，就出去用主视角射击，如果他还击，当然还是要躲避了。当他打完六枪的时候一定会跑到左边去换枪，迅速按掉动画，用自动瞄准射击。如果他被打掉了两格体力后，他射出的子弹就会折射了，所以，在装备纸箱的情况下，还要左右跑动（联想起2代躲弗琼的纸箱无敌大法）。倒数第2和第3的两枪是可以连续射击的，无需躲避，只要你不在左右跑动后面山猫小队的射击可以无视！

难点：主视角打左轮时，要打提前量，这个就要积累一定的经验和手感了，自动瞄准最好等左轮停下的时候方向对着他，才能打到。左轮是个人感觉比较难的一个BOSS了，不仅要掌握他的行动规律，还考验自身的射击水平，建议要多加练习。

Chyornaya Peschera Cave Branch

取得boss的豹纹迷彩后一直向北，从墙壁下的洞开始爬，一直走到下个区域。中间可以取得MK22的子弹。

物品道具：C MED；SERUM × 2；RATION；BATTERY；BUG JUICE；UNIFORM/ANIMALS（消耗光Ocelot的耐力槽后取得）

武器装备：TORCN；NVG（在一个可以游到其他区域的水池旁）

▼

Chyornaya Peschera Cave

路上依旧有MK22的子弹，对自己扔手雷的技巧表示怀疑的战友可以顺便去拿一下M37霰弹枪（往右的小岔道里入手）。马上就要见BOSS了，整理一下装备先：建议换装刚刚拿到的豹纹迷彩，很实用的一件；武器方面为MK22，烟雾弹和手雷。道具方面：去掉不用的道具，减轻负担，并装备上热成像仪。好了，出发！

物品道具：UNIFORM/SNOW（从右边的岔道里的洞爬过去得到）

武器装备：M37（从右边的岔道里得到）

▼

Chyornaya Peschera Cave

BOSS战The Pain：一开始立即用主视角暴头，可以解除boss放黄蜂的动作，利用快速上弹的技巧，连续暴头；如果他穿上了护甲，就扔烟雾弹炸开，继续暴头（如果看不清的话，建议装备热成像再打）。进入第二形态，潜水，但不要游远了，观察着水面，等首领蜂攻击完毕后，立即爬上台子，用烟雾弹炸开护甲，继续暴头……如果打的快的话，boss是不会再穿护甲的，可以直接打死，如果他穿了，也不要紧，继续扔雷炸开就行了！或者用M37打开即可。

难点：第一枪暴头对枪法和反应的要求非常高，如果没有把握的话，就扔个烟雾弹吧。由于PS2手柄有压力感应，因此扔雷的时候必须用力按键。总体上，此boss如果掌握方法了还是不难的，要多练习了！

BOSS迷彩没什么用，建议拿FH评价的，就直接走吧，时间要紧！

物品道具：LF MED；UNIFORM/HORNET STRIPE（消耗光The Pain的耐力槽才有）

Chyornaya Peschera Cave Entrance

一路跑下去，左边的一个洞穴内有MK22子弹，沿着洞的左边，翻进去再翻出来，不会碰到地雷。直接从平台翻下，进去下个区域。

▼

Ponizovje South

潜水，紧贴着右边水路游即可，如果体力没有消耗太多的话，中途仅需要换气一次，直接进入下个场景。（SVD狙击枪在进入山道前左边水路内的房间里，不过拿FH评价的战友可以无视）

物品道具：FACE/Water（打完The Fear后，返回这里才有）

敌兵配置：3个飞行兵

左岔道：SP/M1911A1；SP/MK22；SVD（右上角的小房子里）；3个敌兵

▼

Ponizovje Warehouse: Exterior

一开始就要点掉视线里最近的敌兵1，尽量打准，一枪暴头，再打远处的敌兵2胸膛一枪，不要打头了，之后潜水直接向着敌兵2游，这时敌兵2会因为看不清楚就走出来调查，你就潜深点，不要停。敌兵2走了两步就晕倒了，刚好在转弯处的敌兵3发现了就会去踢醒他，你也刚好游到了头，这时迅速上岸，无视去踢敌兵2的敌兵3，通过。

物品道具：SP/M1911A1

敌兵配置：3名

▼

Ponizovje Warehouse

无视距离你最近的那个敌兵，直接利用翻滚翻到楼梯附近的箱子上。从房屋中间那堆箱子的左边绕过去，CQC了这个敌兵，快速上2楼，CQC之，继续上3楼，如法炮制！上楼尽量使用翻滚可加快速度。

物品道具：SP/MK22；ANTIDOTE；SERUM；FACE/DESERT；BANDAGE；DISINFECT；STYPTIC　MOUSETRAP；R.NOODLES；R.C MATE

敌兵配置：4名

▼

Graniny Gorki South

一直向北穿过丛林，牢记陷阱的位置（用热成象仪可以看到全部陷阱），以防被暗算。

物品道具：BOOK；LF MED；R.NOODLES

▼

Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls

研究所外围，直接向左，跑到电网附近，敌兵的后面那个位置，点倒他。就可以向左走到头，从电网下爬过了。再从墙下的洞爬进下个区域。

物品道具：SP/MK22；SP/M1911A1

敌兵配置：3名敌兵；1条军犬

▼

Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls

起身直着跑到车前部，放倒正前方的敌兵后，斜向上跑进研究所。

武器装备：XM16E1（东北角的小房子里）

敌兵配置：4名



Graniny Gorki Lab 1F

换上科学家服，无视所有人直接跑下B1层。

一层：4名敌兵；1名科学家；SERUM；SUTURE KIT；OINTMENT；BANDAGE；FACE/Oyoma（中庭的天井有个通向外面的通风口内）

二层：2名敌兵；SP/MK22；UNIFORM/FLY；R.NOODLES；R.C MATE；BOOK；UNIFORM/CHOCO CHIP

右下1层牢房：ANTIDOTE；LF MED；3名敌兵

▼

Graniny Gorki Lab B1 West

在小屋内取得迷烟并装备，最里面的房间路上有个研究员，使用迷烟，顺便拿了旁边的MK22消声器。进入房间，触发剧情。剧情过后，出门，直接跑过去麻醉了正对着门的那个研究员。无视其他，出门，原路返回。

物品道具：BATTERY

武器装备：SP/XM16E1（随机，如果在研究所外围不取XM16E1到这里就是得SP/MK22或者SP/M1911A1）；HANDKER；CIG SPRAY

敌兵配置：3名敌兵；4名科学家

▼

Graniny Gorki Lab 1F

在出口处更换装备，换回豹纹迷彩，并且为下个BOSS战做准备。

敌兵配置：5个敌兵；4个科学家

▼

Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls

出门后，向左下方跑，从两辆车中间穿过，跑到进来的那个洞附近，爬出，无视任何敌兵。

敌兵配置：4名

▼

Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls

起身后干掉面对着你的那个敌兵，就可以返回丛林，迎接BOSS战了。

武器装备：SP/M1911A1；SP/MK22

敌兵配置：3名敌兵；1条军犬

Graniny Gorki South

BOSS战 The Fear：装备MK22子弹16发以上，闪光弹一个。一开始疗伤，装备热成像仪看清楚他就可以打了，他会飞来飞去，打掉他一半左右的体力就可以等他下树，这时你可以到右上角补给弹药，看清楚他从哪棵树下来就给他一个闪光弹把他炸晕，立即冲向他用连环拳结束。

难点：连环拳要练习，一般是两下两下有节奏的按就不会出第三下脚了。由于是E-EX难度就不能象美版的EX难度那样利用陷阱连续快速装弹打他，所以他飞来飞去的着树点最好熟记。

物品道具：UNIFORM/SPIDER（消耗光The Fear的耐力槽才有）

▼

Ponizovje Warehouse

在三层的栏杆边打红门处的敌兵胸膛一枪，跑到最右下方边上的栏杆空降到2层悬挂住，等1层箱子旁的敌兵走近箱子中间看不到空降最底层情况时立即空降到1层，跑到那堆箱子的最北部贴紧敲一下，把要走近你的敌兵引回头，这时红门处的敌兵晕倒了，靠近出口的的敌兵会去调查，火速过去放倒他，安全通过。

物品道具：MOUSETRAP；R.NOODLES；R.C MATE；ANTIDOTE；SERUM；BANDAGE；DISINFECT；STYPTIC

武器装备：SP/MK22

敌兵配置：4名

▼

Svyatogornyj South

无敌兵……

物品道具：BOOK

▼

Svyatogornyj West

来到丛林中间后选择从地势较高的右边走，右边树林的有个敌兵，如果一直向着中间走到山边再向右转，就可以无视这个敌兵。黑色泥土的路口处有个敌兵，点晕他。之后继续沿着左边前进，可无视右边一名敌兵，树桩挡路就翻过，用CQC放倒最后一名敌兵，进入The End场景。

敌兵配置：5名

右岔道：R.C MATE；R.C MATE；RATION；7名敌兵；SP/M1911A1 × 2；SP/MK22；M63（在大屋子的北边小屋子）

Sokrovenno South

BOSS战 The End：运用调系统时间方法（不过这样就拿不到麻醉狙击枪了）

方法二：武器方面，装备手雷3颗，闪光雷1颗，MK22，燃烧弹3颗，迷烟。战斗开始后，从中间的坡上跳下去（怕被狙到的，可以丢个烟雾弹）往右边的路口走，上了山坡一直往右下角走很快就找到boss了，先离远扔了闪光雷定住他，马上跑到他背后，吹2下迷烟（3下就倒了），立即蹲下换MK22主视角Freeze他，起身跑远一点点，等他爬下后，暴头3枪（打早的话，一枪就倒；迷彩就不要拿了，有豹纹迷彩就够用了）转身向山上扔手雷，必须扔到墙上打出声音，boss听到后，就会立即卧倒（战士的天性），等他起身后，当他扔闪光弹的时候，对着他吹迷烟，3次倒地。起身后，他会再扔闪光雷，不要被闪到。扔雷——吹迷烟，如此循环即可！

难点：由于本作加强了听力要素，杂兵及boss都对声音反映强烈，再加上这老头具有百年的战斗经验，应此，大家就可以善加利用了。扔雷的目的，并不是伤害到boss，而是让他听到，并作出回避动作而已。应此，只需将手雷用力的扔出打到墙上打出声音就行！另外，boss的出现地点，有可能在左边的山头，用此方法也一样很简单的。

打完后，不要忘记了拿boss的狙击枪（剧情结束后在10点钟方向的空地上）！

物品道具：UNIFORM/MOSS（Freeze The End，瞄准他的头不动，等他说3次话后抖出迷彩）

▼

Sokrovenno North

一直向北进入山间隧道。

▼

Krasnogorje Tunnel

史上最长梯子……

▼

Krasnogorje Mountain Base

装备BOX－A一直沿着悬崖的左边前进，右边的所有士兵可以无视。遭遇悬崖边的第一个敌兵时，先停住观察一下，当敌兵转头后跑过去，卸掉箱子，然后CQC之。可能会被右边的敌兵发觉（注意，不是发现），并发出"！"的声音，不要惊慌，换上箱子继续前进。并且CQC了左边的第二个敌兵，之后一直装备箱子，沿着悬崖的边走，就可以到达下个区域了。

物品道具：SERUN × 2

敌兵配置：6名

▼

Krasnogorje Mountainside

进入这个区域后直着向前跑，跑出两三步的坡度路时，利用自动瞄准L1放倒最高处的敌兵，继续前进，顺便收了MK22子弹。快到第一个坡的路上停住，利用踮脚射击放倒这个敌兵。在第二个坡口转向，射击走过来巡逻的一个敌兵。接着继续上山，如果速度够快，则最后的那个敌兵是背对着主角的，可以使用CQC或一枪一翻的方法通过，如果前面耽误了时间，则此时的敌兵是正对着路口的，因此需要靠着石头，利用R2键的右移射击来放倒他。

进入机枪平台区，装备箱子直接跑到右边机枪平台下面的一块大石头后面，利用踮脚射击，可以点倒左右各一个敌兵，最后的那个敌兵往小房子的右边跑过去CQC就可以了。

物品道具：ANTIDOTE；STYPTIC；BANDAGE；SERUM；SPLINT；DISINFECT；R.C MATE；RATION ×3

武器装备：RPG-7

敌兵配置：7名

▼

Krasnogorje Mountaintop

进入此区域后，无视高台处某兵的声音，直接CQC掉最近的那个敌兵，然后进入壕沟，顺便放倒沟内的一名敌兵。走到转弯处停住，右移射击过来巡逻的一个敌兵，一直向左走，再CQC倒一个背对的敌兵。接着向上行进，途中最好装备箱子。转弯处再次利用左移射击一个巡逻的敌兵。世界终于清净了，沿着壕沟去和EVA见面吧！

物品道具：UNIFORM/SPLITTER；BANDAGE；SUTURE KIT；OINTMENT

敌兵配置：6名

▼

Krasnogorje Mountaintop Ruins

发生剧情。

▼

Krasnogorje Mountaintop: Behind Ruins

直接走出门就可以了。

▼

Krasnogorje Mountaintop Ruins

有速食面和MK22子弹

物品道具：R.NOODLES ×2

▼

Krasnogorje Mountaintop

出来后，走到战壕的低洼处翻上台，可以翻过战壕，跳下小坡，进入红门。或者，一直走到战壕的底部，利用左移射倒喷火兵。之后过法一样。

物品道具：BANDAGE；SUTURE KIT；OINTMENT

敌兵配置：3名敌兵；3名喷火兵

▼

Groznyj Grad Underground Tunnel

物品道具：BANDAGE；OINTMENT；BATTERY（打烂油桶得到）

▼

Groznyj Grad Underground Tunnel

BOSS战 The Fury：如果前面得到了麻醉狙击枪，就最好了，对boss的伤害巨大。如果没有狙击，用MK22也一样打！战斗一开始，boss会向画面下方飞去，用MK22＋自动瞄准，回身一枪。这时他会落到悬崖的边上，迅速跑到下面瞄准，他一落地就利用快速上弹，连打3枪；等他起身后，他会喷火（发泻一下而已，表怕），当他喷火结束的时候，再打三枪。如果他发现了你的位置，向你喷火，就快点闪，当他喷火完毕后，再出来连打，几个回合就可以结束战斗了。推荐用麻醉狙击打，很快就可以结束战斗！之后别忘记了拿boss的迷彩，以及MK22的子弹和消声器。

Groznyj Grad Underground Tunnel

物品道具：UNIFORM/FIRE（消耗光The Fury的耐力槽才有）；DISINFECT；BANDAGE；OINTMENT

武器装备：SP/MK22

▼

Groznyj Grad Southwest

向左上了楼梯之后，从第一排集装箱后面一直向左跑，穿过仓库。直到跑过仓库并可以看见护栏和跑道的时候直着向上跑，进红门，一路无视所有敌兵。

物品道具：DISINFECT；BANDAGE；STYPTIC

武器装备：SP/M1911A1

敌兵配置：7名

▼

Groznyj Grad Northeast

向右行，CQC了这个巡逻的敌兵，立即主视角放倒迎面过来的另一个敌兵。就可以安全进入基地大楼了。

物品道具：R.C MATE ×2；RATION

敌兵配置：7名

监狱区域：BOOK；C BOX-C（监狱外围右面的小巷里）；5名敌兵

监狱里：CAMERA；DISINFECT；OINTMENT；STYPTIC；SUTURE KIT；BANDAGE；3名敌兵

坦克区域：5名敌兵；2只军犬；BANDAGE；DISINFECT；STYPTIC；M63（带弹仓301发子弹的，西北角小房子里）；XM16E1（迷彩色的，西北角小房子里）

▼

Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing

此场景无需换装，直接来到二楼。走到研究室大门的左边拐角处，墙上贴有红色告示的那里。等着这个士兵走到尽头后暴头放倒，就可以等着雷科夫的出现了。之后放倒雷科夫，接着将他拖到更衣室。剧情过后，换上军官装和雷电面具。从更衣室左下的门进入即可。

物品道具：MOUSETRAP；SUTURE KIT；OINTMENT；ANTIDOTE；BOOK；RATION（2层衣柜）；UNIFORM/SNEAKING（2层衣柜，在瀑布与EVA见面后，在放雷科夫的柜子里，也就是第2次来才有）；UNIFORM/ MAINTENANCE（2层衣柜，在瀑布与EVA见面后，在放雷电的柜子对面从上向下的第二个柜子里）

武器装备：SCORPION（带红外线的，在一层转弯去厕所的房间，随便丢个能吃的东西到门口门就会开）

2层衣柜里：SP/M1911A1；SP/XM16E1

敌兵配置：6名科学家；3个敌兵加雷科夫

▼

Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing

跑到头，进门。

▼

Groznyj Grad Weapons Lab: West Wing Corridor

跑到头，剧情。

Groznyj Grad Torture Room

取得叉子后装备，疗伤，取得假死药，吃药，装死，等士兵出门后吃复活药，就可以出门了。记得出门前嘴里叼上雪茄！

物品道具：CAMERA；DISINFECT；OINTMENT；STYPTIC；SUTURE KIT；BANDAGE

敌兵配置：1名（佐佐木）

▼

Groznyj Grad Southeast

出狱后，先靠着墙观察下面的敌兵，等他转头后，开始向左边跑，从木箱子处向上跑，跑到一堆铁集装箱处稍等，观察距离你最近的这个敌兵的位置，当他走过集装箱后，就可以跑到洞那里，进入下个区域了。

物品道具：监狱右边小巷有C BOX-C

敌兵配置：6名

▼

Groznyj Grad Northeast

一直靠墙向左走，无须理会任何敌兵，进入红门。

物品道具：R.C MATE ×2；RATION

敌兵配置：7名

▼

Groznyj Grad Northwest

一直往左走，顺着一排矮栏杆走到两排坦克的中间，稍微往下走两步后，再斜着跑向左排的坦克，中间不要停，这样可以把两个敌兵引过来。然后往左边的通道跑到头，小心那只睡着的狗，拐过吉普车往右边跑，这时会有个敌兵与你是同一个方向的，拿出左轮用连拳打他3下就倒地了，Freeze他，然后可以安全往北跑到出口了。

物品道具：BANDAGE；DISINFECT；STYPTIC

敌兵配置：5名敌兵；2只军犬

▼

Groznyj Grad Sewers

通话结束后，翻下栏杆，落下，中间抓住第二层台阶，再落下。（直接落下的话，会摔残废的）走到头爬进左边的洞，到头从右边爬出去，到头，爬进右边的洞，到头，爬出左边的洞。往光明处跑过去就可以听到预告片中那经典的音乐了，赶紧发展剧情……

物品道具：LF MED ×2；RATION ×2；STYPTIC；R.NOODLES

敌兵配置：3只军犬

▼

BOSS战 The SORROW：

面对无法伤害的林鬼魂，还是宁愿自杀也不要看见他，沉在水底自溺，然后复活，发生剧情。

物品道具：UNIFORM/SPIRIT（走到头就有）

▼

Tikhogornyj

越过小溪，绕过大石头，穿过丛林，踏过木桥，再沿着小河，一路向北，顺着小路，钻进水帘洞。

物品道具：FACE/Kabuki（但要先进瀑布，见到Eva并发生剧情。然后回来，潜到瀑布下的水池就能找到）

Tikhogornyj: Behind Waterfall

剧情过后。一直走到头，不要忘了拿了BOX-B，进门，爬梯子。

物品道具：DISINFECT；STYPTIC；BANDAGE；RATION；B BOX-B

武器装备：SP/MK22；SP/M1911A1

Groznyj Grad Northwest

整理装备：武器方面加进去C3炸弹，道具方面装备上BOX-B，换上蜘蛛迷彩。更换好之后，回头一直向北跑，跑到北面一辆卡车上，装备BOX-B。就会专车送往仓库了！

物品道具：BANDAGE；DISINFECT；STYPTIC

敌兵配置：7名敌兵；2只军犬

Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing

SHAGOHOD仓库，有了蜘蛛迷彩就可以轻松工作了，向上跑，尽量靠左，避开敌兵视线。安装第一个C3，再向右边走，等工人离开后翻下，安装了第二个C3，通话完毕后向左跑，一个敌兵，无视即可，跑到第三个液体燃料罐，先CQC了巡逻的小兵，再过去装C3，最后上楼装了第四个，剧情开始。

物品道具：RATION；R.NOODLES；LF MED

敌兵配置：6名科学家；4名敌兵

BOSS战VOLGIN：换上豹纹迷彩（因为你没体力了，别慌！BOSS战后体力就自然加满了）准备好MK22，跑去直接CQC推倒他（L3+0键），等他起身的时候你可以用MK22连续打他，如果脱靶后他变酷，在他背后给他四枪，然后他会放电，绕到背后CQC抱他一下，然后松开，火速跑远一点拿出MK22打他的背，打至第2形态，如果你脱靶了就找机会再抱他，如法炮制。第2形态，你可以在左上角找到补给，就利用抱一下打背就可以了，注意他放全屏子弹攻击的时候一定要趴下，脱靶了就找机会再抓再推再打背。

物品道具：UNIFORM/COLD WAR（消耗光Volgin的耐力槽取得）

Groznyj Grad Runway

摩托脱出战：装备上火箭筒和冷战迷彩，面对着敌兵的时候，他们不会开枪，就用闪光雷或MK22伺候吧，反正是无限的。而且，脱出战中的敌兵，都是一枪倒，不必刻意去暴头了。在跑道上的时候，当SHAGOHOD跑得近了，就用火箭筒炸它的履带，减慢它的速度，否则它会放导弹！

Groznyj Grad Rail Bridge

狙击桥上的炸弹，炸弹有4个，先狙掉3个，当EVA说“It's here!”的时候再狙掉最后一个。

BOSS战SHAGOHOD：这战很简单，但是要想很快通过，却不是快速地射击就可以的！一开始射击钻头，将机器定住，等摩托绕到后面的时候，就打车背后放电的那里，但是，问题就在这里，只能打一下，后面打就不费血了。其实不是的，打了一下后，最好再打一次钻头，让它一直定在那里，然后主视角瞄准目标，当那里还在放电的时候，打它是无效的；不过等电流消失，冒出火星的瞬间，立即开火，就会有攻击判定了！如此循环，打一下轮子，再观察目标的变化，电流消失的瞬间再开火，不能急。这样，就可以将boss完全定住，直到打死。

第二形态也非常简单，装备上MK22和火箭炮，先往左边跑，跑到有一挺机枪的地方打一下钻头定住机器，暴头一枪，接着跟着SHAGOHOD跑，跑到场地中间它会停住，跑到它面前，用火箭炮打一下钻头，再换MK22打一下上校（如果暴头的话，一次可以打掉一格的体力，4枪就搞定了）；如此循环，30秒内就完全可以结束战斗。如果你的枪法不好，也没有关系，反正boss没有还手之力，一下下的就可以磨死他了。不过，武器的更换一定要快！

Groznyj Grad Rail Bridge North
Lazorevo South
Lazorevo North

连着三个场景的脱出战，基本上没难度，与前面的一样如法炮制就行了。需要注意的是，在后期，EVA会叫你打断挡路的树干！当她喊：log时就要回头了，喊：shoot the log就要赶快用火箭炮打，否则撞上去会受伤的。清理完毕后，EVA会说：Nice，以资鼓励。飞行兵比较难对付，要小心。

Zaozyorje West

疗伤后换好迷彩，一般的迷彩都可以，冷战迷彩隐藏度太低。直接跑到下一个场景，可以不理EVA。剧情过后，直接往右下跑，跑几步就向EVA招手，保持距离可以不必要再招手了，带着她走到最底线往左，再到底线往右来到下一个区域。

物品道具：RATION × 2

敌兵配置：5名敌兵追击（即使是打死他们了，一定的时间内还有5个追来，所以快走）

Zaozyorje East

给EVA喂食一包速食面（她最喜欢吃的）。先到岔路口的时候往北走，走到头时先晕掉正面对着你的敌兵，然后再将眼皮底下趴着的敌兵暴头（伪装还真是专业啊），然后跳下去带着EVA往左点倒左边的敌兵，然后放倒中间的，接着跑到灌木的地方挨着打倒要走去另一个区域的两个敌兵，还剩下右边一个敌兵，嘿嘿，剩下这个可以任由你蹂躏了！在敌兵身上可以抖出一些弹药。接着往前走，到树的后面时放倒挡路的敌兵，其他的可以无视，走到头迎来最终战。

敌兵配置：9名

Rokovoj Bereg

BOSS战The Boss：装备MK22，热成像仪，手雷（有杀伤力的即可）。反制她的CQC（她抓你的时候按下○键），暴头两枪，收枪，CQC倒她再暴头一枪，跑到树边，她会冲过来再Q你，反制，暴头两枪，Q倒，再暴头一枪，躲到树后面装备热成像仪往她的方向扔个手雷，她会扑地躲避，拿出MK22找到她，自动瞄准打她的起身动作两枪，再Q倒补一枪。放雷一打起身动作两枪——Q倒——补一枪，循环至结束。要注意的是：她扑地后打她的两枪必须在她的背面或者侧面，自动瞄准的距离不能太远。

物品道具：UNIFORM/SNAKE（消耗光The Boss的耐力槽取得）

WIG: Interior

一大段剧情后会在机舱里与左轮对决，选哪支枪对游戏都没影响，左边的有子弹，右边的没，不想吃亏的还是选左边的吧！（笑）

游戏结束后将给出评价画面，一般都可以拿到爱国者无限子弹枪一把，西装一套，左轮枪一把，如果得到了FOXHOUND评价，还有100%隐藏度光学迷彩，无限子弹面部涂彩。（记住存档哦！）



完全动植物收集大全

本作由于强调野外生存，所以野外的动植物也就成了Snake的主要能量来源，另外动植物的收集数量也影响着某些称号，所以我们这次就将所有动植物收集的地点为各位罗列出来，保证您不会错过任何一个。需要注意的是，动植物种类共有51种，除开三种人工合成食物和四种草药之外，剩下的44种动植物才是非收集不可的，不然就无法拿到“MARKHOR（山羊）”称号。

序号	名字	入手地点（序号对照见后）
1	King Cobra（SNAKE A）	3，9
2	Giant Anaconda（SNAKE G）	1，3 ，11，23，31
3	Coral Snake（SNAKE D）	7，9，19
4	Milk Snake（SNAKE E）	7，18
5	Green Tree Python（SNAKE F）	3，17，20，22，35
6	Reticulated Python（SNAKE H）	1，2，3，5，6，10，12，17，33，34
7	Taiwanese Cobra(SNAKE B)	10，18
8	Thai Cobra（SNAKE C）	12，26，27
9	Snake Liquid（SNAKE I）	35
10	Snake Solidus（SNAKE K）	35
11	Snake Solid（SNAKE J）	35
12	Tree Frog（FROG B）	1，2，3，4，13，14，19，20，32，34
13	Otten Frog（FROG A）	3，6，10，11，12，25，31，34
14	Poison Dart Frog（FROG C）	12，17，19，23
15	Indian Gavial（R.GAVIAL）	2，7
16	Arowana（R.FISH C）	7，11，13，14，31
17	Maroon Shark（R.FISH B）	10，11，13，14，15，31
18	Bigeye Trevally（R.FISH A）	13，14，15，23，31
19	Sunda Whistling-Thrush（R.BIRD E）	3，5，18，31，34
20	Magpie（R.BIRD D）	1，2，3，13，17，19，20，22，24，34
21	Red Avadavat（R.BIRD C）	18，19
22	Rat（RAT）	5，8，10，12，16，20，21，25，28，30，32
23	Flying Squirrel（SQUIRREL）	6，17
24	Vampire Bat（BAT）	10，11，12，25，30，32
25	European Rabbit（R.RABBIT）	9，17，19，22，24
26	Kenyan Mangrove Crab（R.CRAB）	10，11，13，16，23，31
27	Markhor（R.MARKHOR）	23，24，31
28	Baltic Hornet Nest（R.NEST）	2，4，9
29	Russian Oyster Mushroom（R.MUSHROOM A）	1，6，22
30	Siberian Ink Cap（R.MUSHROOM C）	1，3，4，7，17，19，22，23，24，33，34
31	Russian Glowcap（R.MUSHROOM E）	10，12，30，32
32	Fly Agaric（R.MUSHROOM D）	17，31
33	Spatsa（R.MUSHROOM F）	19，23
34	Baikal Scaly Tooth（R.MUSHROOM G）	6，20，23，31
35	Vine Melon（R.VEGETABLE）	19，20
36	Golova（R.FRUIT C）	2，3，7，22，34
37	Russian False Mango（R.FRUIT B）	1，12，17，33
38	Yabloko Moloko（R.FRUIT A）	3，4，6，17，24
39	草药A	19，22，24
40	草药B	6，19，31，34
41	草药C	6，19，31，34
42	草药D	6，19，34
43	Russian Ration（RATION）	
44	Calorie Mate（R.C MATE）	
45	Istant Noodels（R.NOODLES）	
46	Cobalt Blue Tarantula（SPIDER）	14，15，25，29
47	Ural Luminescent Mushroom（R.MUSHROOM B）	20
48	Parrot（R.BIRD A）	22，23，24
49	EMPEROR Scorpion（SCORPION）	26，27，29
50	White-Rumped Vulture（R.BIRD B）	26，27，28
51	Tsuchinoko（TSUCH）	17，31

所有收集地点的序号及英文名对照表：

1. Dremuchij South
2. Dremuchij Swampland
3. Dremuchij North
4. Dolinovodno
5. Rassvet
6. Dremuchij East
7. Chyornij Prud
8. Bolshaya Past Base
9. Bolshaya Past Crevice
11. Chyornaya Peschera Cave
12. Chyornaya Peschera Cave Entrance
13. Ponizovje South
14. Ponizovje West
15. Ponizovje Warehouse：Exterior
16. Ponizovje Warehouse
17. Graniny Gorki South
18. Graniny Gorki Lab Exterior：Outside Walls
19. Svyatogornyj South
20. Svyatogornyj West
21. Svyatogornyj East
22. Sokrovenno South
23. Sokrovenno West
24. Sokrovenno North
25. Krasnogorje Tunnel
26. Krasnogorje Mountain Base
27. Krasnogorje Mountanside
28. Krasnogorje Mountaintop
29. Krasnogorje Mountaintop Ruins
30. Groznyj Grad Underground Tunnel
31. Tikhogomyj
32. Tikhogomyj：Behind waterfall
34. Zaozyorje North
35. Rokovoj Bereg



游戏中的小秘密

众所周知在这个系列中，经常隐藏了制作人小岛秀夫以及制作组的恶搞成分在里面，当你在游戏中无意发现这些小秘密的时候，往往能够会心一笑，并为制作组的恶搞精神所折服。下面就是目前位置所有小秘密的总和，你又发现了多少呢？如果您还有我们没有发现的，也请及时告诉我们哦！

标题篇

片 头

1.在片头KONAMI标志出现时，快速输入：上上下下左右左右方块三角，成功后会听到效果音。之后游戏片头动画的字幕，将由游戏制作人名单会变成片头动画的制作人员名单。

2．按R1键会听见"SNAKE EATER"的女声。

3．按十字键，画面上出现黑色网点底纹。

4．L3键可以改变字幕运行的轨迹。

5．L3键（按下）可以切换字幕的语种。

6．R3键可以控制小标志的走向。

7．R3键（按下）切换背景中小标志的图案类型。

8.动画开始时显示了一些报纸，上面报道了几个重大历史事件：古巴导弹危机，柏林墙建立，人类登上月球，美军对越南动兵。

标 题

1．2周目以上，标题处的SNAKE会戴上眼罩。

2．L1键，镜头放大。

3．L2键，切换前景与背景画面的颜色。

4．L3键（按下），更换背景迷彩样式。

5．L3键，移动背景迷彩。

6．R1键，加速人物的动作。

7．R2键，放慢人物的动作。

8．R3键，更换背景迷彩的颜色。

9．三角键，去掉背景的迷彩。

主角篇

SNAKE

1.游戏一开始，选择I like MGS2，游戏中的SNAKE会带着2代主角雷电的面具出场，并会有一段剧情。

2.SNAKE悬挂的时候，按R2+L2是做引体向上，一次可以做很多个。

3.游戏菜单中按R1可以欣赏人物模型，此时推动右摇杆让SNAKE旋转很多次，退出菜单后SNAKE就会呕吐，耐力槽会减少。用这个方法也可以让EVA呕吐，此方法还能解毒。

4.治疗菜单中，按R2会变成X光片，SNAKE会做一些动作，EVA也会。X光状态中看SNAKE的下体，他会很害羞的遮住私处背对着你，过一会会转过身来。

5.长时间不把体内的异物取出，这些东西就会永远留在体内了。比如，弓箭或者子弹。

6.SNAKE的血槽会随着治疗次数的增加而变长。

7.从高处落下，如果不是脚先着地的话，会直接摔死。

8.长时间站在沼泽地中，会陷进去死掉，如果被鳄鱼打进沼泽，直接就会陷进去死掉(秒杀)。同样，在水中游泳时，被鳄鱼攻击，也是秒杀。

9.装备好左轮枪，在主观视角中转动R3键，SNAKE就会学Ocelot转枪。

10.穿上特殊服装后，按三角键就会有特殊动作，如果是科学家服那么就是架眼镜，如果是军官装那么就是敬礼。

11.狙击C3那里，如果站起来装备一个纸箱后，再装备SVD时，手里的枪就消失了，但是开枪的效果都没有变化。(这其实是个BUG)

EVA

1.脱出战中，如果将EVA的耐力值打的很低，她开车的时候会打磕睡，如果将耐力值打光，会GAME OVER。

2.查看EVA的医疗纪录，会发现她曾经做过隆胸手术。

3．麻醉EVA让她睡着后可以听到她在说梦话，如果此时她的耐力很低，那么她的梦话都是关于食物的。

4.当EVA的耐力值低于一半的时候，她会喊饿并且移动速度减慢；当耐力值低于四分之一时，她就会蹲下不走。

5.如果扔条蛇在她面前，她会吓跑。

6.在她面前呕吐，会被她鄙视。也可以用同样的方法让她呕吐。

7.在她面前换上一些恶搞的面采、戴上猴子面具或装备箱子，她会骂SNAKE。

8.如果你趴下朝她爬过去，她会离开并说：don't touch me!(别碰我)

9.如果打她，她会还击。

10.如果一直主视角盯着EVA看，她会说你。

11.在EVA面前放本杂志，她会离开，如果重复这样做多次，她就会偷偷的看。

12.如果在她面前装死（假死药），她会以为SNAKE真的死了，如果复活，她会很吃惊。第二次再装死，她会告诉你，不要再装了。

13.EVA的枪法很准，被杂兵攻击时，EVA开枪基本上都是暴头。

14．进入第三个区域后，在治疗模式中看EVA，你会发现EVA只穿着内衣，而且腰部的伤口也没有了。

15.用麻醉枪麻醉了EVA后，只要在治疗时挖出麻醉枪子弹，她就会醒过来。

16.治疗菜单中，按R2会变成X光片，EVA会做一些动作。

17.用CQC逼EVA讲话，她会说KONAMI的经典秘技：上上下下左右左右……后面的她说她忘记了。她还会告诉SNAKE她的三围。

18.打过EVA后，呼叫任何人，任何人都会骂SNAKE。

BOSS篇

OCELOT

1.第一次OCELOT晕了的时候，可以在他身上得到老鼠夹。

2.BOSS战中，如果SNAKE悬挂在悬崖边，山猫队员会嘲笑你；如果再戴上鳄鱼头，他们会笑的更灿烂。

3.如果打落OCELOT头上的蜂巢，他就会忙着驱赶蜜蜂，这个时候可以袭击他。不过他也会这样对付SNAKE。

4.当OCELOT躲在中间的那棵大树后面时，你不装备武器走到悬崖边，那么他也会走出来，两人来一场决斗。

5.战斗中打掉他的帽子，他会很尴尬地跑掉，不过他还会奋不顾身地捡回帽子。

6.如果SNAKE对着OCELOT转左轮枪，那么他也会开始转枪。

7.穿着蜜蜂迷彩打掉蜂巢的时候，蜜蜂只会袭击OCELOT。

8.用杀伤性的枪打死他，不算杀人。

9.飞机上的决斗，一共有4种结果。

A：选择左边的枪，SNAKE开枪，对着OCELOT打。

B：选择左边的枪，SNAKE开枪，对着旁边打。

C：选择左边的枪，SNAKE不开枪。

D：选择右边的枪。

THE PAIN

1.躲在水中可以避开蜜蜂攻击。

2.如果扔雷的时候扔进了蜂群中，蜜蜂就会包着雷飞过来扔给你。

3.某些难度下，扔个蜂巢过去，会吸引蜜蜂过去而不会攻击SNAKE。

4.蜜蜂护甲会被任何手雷炸开，杀伤性手雷的话，BOSS会用手护着头，干扰性手雷的话，就不会护了。M37来复枪也可以打开蜜蜂护甲。

5.暴头可以取消BOSS的部分攻击。(首领蜂攻击除外)

THE FEAR

1.BOSS射出的箭有普通箭，毒箭和火箭几种。

2.BOSS战的场景中有很多陷阱，BOSS有时会故意引爆陷阱。SNAKE也可以把BOSS引诱进陷阱去，以其人之道还置其人之身。

3.BOSS的耐力值在一半以下的时候，会去找食物。可以试着打一些毒蘑菇，毒青蛙给他吃。BOSS中毒后会呕吐，并损失耐力值，第一次中毒，可以损失掉一整格的耐力，但是以后中毒所损失的耐力值就随着中毒的次数的增加而减少（逐渐免疫？）。无论中毒多少次，BOSS是不会被毒死了，还需要SNAKE来终结。

4.陷阱对BOSS的伤害是损耐力槽的，可以加以利用。

5.当BOSS下地来猎食的时候，可以用闪光雷闪晕他，之后用拳头打或者用爱国者连射都可以。此时，爱国者的伤害也变成了损耐力值，且具备秒杀效果，二周目强烈推荐。

6.如果站在食物的周围不动，BOSS下树后，会先过来把SNAKE打倒，再过去吃食物……

7.BOSS战中，如果吃药假死，BOSS会跑下

来看，复活后可以趁机攻击，但是方法只可以用一次。

THE END

1.在码头可以提前狙掉THE END，方法是用SVD暴头。BOSS会发生爆炸，BOSS的轮椅也会飞过来砸你。而BOSS战就会变成与两队山猫小队的对决。

2.在码头如果把推轮椅的小兵秒掉，THE END就会立即清醒，并自己推着轮椅逃跑。但是无论装备什么，都无法接近THE END。

3.在码头，如果打爆THE END周围的油桶，或者打到他，都会使他损失血槽。等到BOSS战的时候，他会因为体力值不足而耐力槽变短了。

4.如果打死THE END的鹦鹉，在胜利后的剧情中那只鹦鹉会变成透明的。

5.如果活捉那只鹦鹉后，来到THE END的背后并放出那只鹦鹉，它就会不停地叫而暴露THE END的位置，THE END会叫它安静些，在同一个区域内鹦鹉会一直跟着THE END。

6.BOSS战中，如果THE END在附近，吃药假死，他就会跑过来看，复活后可以趁机攻击，但是方法只可以用一次。

7.如果不把身上的麻醉子弹挖出，那么耐力槽减到一半以下时，周围的视线会慢慢变黑，挖出麻醉子弹就好了。

8.如果被THE END打光了体力，会有一段剧情，SANKE晕倒，然后被END送到了Graniny Gorki Lab的监狱里。

9.有时THE END会悄悄地来到你的背后偷袭。

10.在BOSS战中存档退出，之后把PS2的时钟往后调一个星期左右，然后读档进入游戏，出现剧情，SNAKE睡着了，被THE END一枪打倒送进了监狱。

11.如果把PS2的时钟往后调两个星期以上，然后读档进入游戏，出现剧情，THE END已经死去了。

12.打掉THE END部分体力或者耐力后，一段时间找不到他，就会听到他在念咒语，召唤自然之力，体力值就很快恢复了。

13.打光THE END的耐力槽后，可以得到THE END的配枪Mosin Nagant。调时间的话，就拿不到了。

14.THE END的听力非常好，且训练有素。一旦听到手雷投掷出去的声音后，就会奋不顾身地扑倒在地……

15.战斗中进入菜单，MAP后输入：上上下下左右左右正方三角，地图上会显示出THE END的位置。

16.装备热成像仪，可以看到THE END逃跑的脚印。

17.一段时间后，THE END就会睡着，可以用MIC听到鼾声。（老人家了，不容易）

THE FURY

1.遇到BOSS前，分别装备上火把、热成像仪、夜视仪，会在原先的BOSS登场动画上分别添加3段新的过场动画。如果火把与热成像仪或夜视仪同时装备，则出现热敏仪或夜视仪的动画。

2.场景上方的水管可以打爆，用来灭火。

3.BOSS的视力非常差，可以躲在暗处偷袭，不过要配合迷彩。

4.BOSS喷火的时候，麻醉系的子弹会被火烧掉，而打不到他。

5.BOSS在空中飞的时候，可以用枪把他打下来，也可以把他打到平台的下面去，不过他还是会飞上来。

THE SORROW

1.之前杀过的敌兵、动物都会以亡灵的形式在幽灵河上出现。

2.如果出拳打亡灵，他们会惨叫。

3.如果身体碰到那些亡灵，会损血。

4.如果之前杀了雷科夫，在幽灵河上会看见裸体的雷科夫捂着私处很尴尬的走着。

5.如果在山顶打死的杂兵被秃鹫吃过的话，在幽灵河上看到，有的杂兵在和秃鹫打架。

6.当你为BOSS的亡灵拍照后，在游戏的SPECIAL中的PHOTO ABLUM里可以看到照片中有制作人员的头像。

7.THE SORROW会对SNAKE说：你将被你的孩子所杀！（暗示了BIG BOSS的结局，寓言么？）

8.在幽灵河上呼叫任何人，他们都会认为SNAKE已经死了。

VOLGIN

1.BOSS战中如果换上雷电的面具，BOSS就会很暧昧地看着你，可以趁机袭击他。同样，方法只能用一次。

2.如果装备着枪被电流击中的话，弹夹中的子弹会全部为零。

3.被拳头击到空中落下来后SNAKE会呕吐。

4.打暴中间桥下的水管，VOLGIN就会不敢放电。

5.战斗中扔个蘑菇出去（一种叫Russian glowcap的绿色充电蘑菇），那么VOLGIN放出的电就会全部被蘑菇吸收。

6.战斗中扔个活的青色的青蛙出去，会吓到BOSS，他头上会冒出叹号然后跳到一旁放电把青蛙电死。

7.重型武器（如M63）可以无视他的防护罩攻击。

8.即使损血槽杀死他，也不会在最终评价里算杀人。

9.CQC逼供（按下L3键）的话，VOLGIN会说："Put that thing away！"（把它拿走），L3和圆圈键快速连打可以快速消耗BOSS的耐力槽直到耗光。

10.用翻滚攻击他时，在他身上碰到的次数越多，他的耐力槽就掉的越多，最多可一次碰三下。

11.5分钟之内打不死他，游戏结束。

12.如果打死站在上面的OCELOT，游戏结束。

THE BOSS

1.如果装备武器的时候被她CQC放倒，那么武器也会被卸掉。

2.在BOSS抓住你的一瞬间按圆圈，可以反CQC。

3.在她面前不能装死。

4.如果戴上猴子面具，她会骂SNAKE。

5.如果射击树顶的青蛙，叫声会让她厌烦，她会拿枪射击青蛙……

6.在她找不到你的时候，扔弹夹或打青蛙都会吸引她的注意，可以趁机过去攻击她。

7.在BOSS被CQC或枪打倒时，都会飞出红色的花瓣。

8.本区域内有3条白蛇，名字分别是Snake Solid、Snake Liquid和Snake Solidus。

9.E BOSS会一直提醒你还剩几分钟。

10.5分钟后，主题曲《SNAKE EATER》响起。

11.10分钟后，THE BOSS说："This is the end。"两架米格战机飞来，扔下四枚炸弹，游戏结束。

NPC篇

SOKOLOV

1.在进入SOKOLOV的房间前，如果戴着雷电的面具，就不能触发剧情，少校会跟你说明原因。

2.进门之前，向他所在屋子的窗户开枪，他会大叫："不要。"

3.如果扔条蛇进去他会说："快把它拿走！"

4.扔颗手雷进去，游戏结束。

GRANIN

1.在进入房间前，制造些噪音，他会大叫："安静！"

2.格兰宁的办公桌上摆有RAY和REX的模型，而他给SNAKE看的文件上的MG型号是REX。除此之外还有一个ZOE里杰夫帝的模型。

3.剧情之后，再敲门，格兰宁会说："我已经没有什么可以告诉你了。"用MIC可以听到他对EVA的幻想。

雷科夫

1.如果穿上科学家服站在他面前，他会叫一声，之后攻击SNAKE的下体，把SNAKE打倒在地。

2.如果穿上科学家服在他面前做动作，他会过来看你，之后警报就会响起。

3.用拳头打他，他会用2代中雷电的招式还击。

4.用CQC挟持他，之后逼供可以知道VOGLIN的弱点，是水和一种叫Russian glowcap的绿色充电蘑菇。

5.可以杀死他，但是如果尸体被别人发现的话，就直接GAME OVER。

6.在更衣室，可以看见他的内裤上有一个雷电的标记，藏他的那个箱子的门上有一张2代雷电的海报。

7.穿上军装戴上面具，可以对基地里的任何人拳脚相加。有一个小兵会拼命地道歉，因为他给错了药，害的他总是去厕所。

8.对科学家敬礼，他们会吓得发抖。

9.只有狗会认出你是假的。

10.第二次过来打开柜子，雷科夫变成了一件迷彩。

杂兵篇

1.麻醉或打晕敌兵后，可以踢醒他，点三下圆圈，两拳一脚。

2.可以将敌兵推到电网上，直接电死。如果SNAKE被电的话，就只损失耐力槽……主角就是不一样。

3.如果近距离射击敌兵，那么血就会溅得满屏幕都是。

4.如果在麻醉或眩晕的状态下，将敌兵打伤，醒来后敌兵会注射止痛针，并接着巡逻(前提是你不能被发现，他们好敬业啊)。

5.如果在逼供中听到敌兵说：There are more of us up ahead（前面还有很多我们的人)，逼他说三次以上，那么这个区域敌兵的位置就会在地图中标出。

6.用空枪也可以FREEZE敌兵，但是如果不慎扣动了扳机，让敌兵知道你没有子弹的话，就会立刻反击。

7.射击敌兵头上的叹号或者问号，敌兵就会进入无意识状态，具体表现是头上冒泡，身体左右摇晃。

8.向敌兵扔毒蛇、蜘蛛或蝎子，他们会被攻击而中毒身亡，不过他们用刀杀了蛇。但是蜘蛛和蝎子他们是不会发现的，可以再次捕捉。

9.如果射击喷火兵的背包，会使他们身上着火，接着爆炸。

10.在游戏中一些区域会有敌兵的弹药库和兵粮库，用TNT可以炸掉他们，之后此区域的敌兵会出现士气低落，因没有后勤保障而绝望，弹药紧缺，战斗时，很快就没有子弹；体力低下，两拳就可以击晕。

11.TNT也可以贴在敌兵的身上，然后……躲在一边引爆。

12.监狱中的敌兵会扔给你吃的，如果扔回给他三次，就会引发剧情。敌兵给你看的照片背后写着逃狱的频率，还会给你一盒迷烟。

13.击落果实或者草药的声音会吸引敌兵的注意力。

14.放本成人杂志在地上，敌人发现后会津津有味地看起来，而且对周围的事务毫无感知。

15.如果打爆油桶炸死敌兵，或者麻醉了飞行兵后，他撞树而死，都不会算进杀人总数里面。

综合篇

1.GAME OVER之后如果不做出选择，“SNAKE DEAD”会慢慢演变成“TIME PARADOX”(时间悖论)。OCELOT、索科洛夫和EVA都是不可以被杀死的，否则都会引起时间悖论。

2.SNAKE经常会说出一些前代中很熟悉的台词。

3.游戏中有一些杂志，都是可以用武器攻击的方式来翻阅的。杂志介绍的都是与MGS有关的内容。

4.被关入监狱后，存档退出，再读档进入游戏，就会进入一个叫“GUY SAVAGE”的迷你游戏。

5.被抓到监狱后，可以躲到床底下，敌兵过来看不见你，会以为你逃跑了，但是他会趴下来检查并发现了你，然后叫你不要那样做。

6.脱狱的方法有很多，除了得到频率以外，还可以假死骗敌兵进来，或者呕吐骗敌兵进来，并趁着他在关心你的时候袭击他（这招有点……)。

7.游戏中的对话部分会提到很多部电影或跟电影有关的东西。如：《007》,《哥斯拉》,《七武士》等。

8.鳄鱼张嘴的时候，可以往它嘴里扔手雷，雷炸了，它会震一下，接着变成了三块肉。

9.吊桥上的绳子是可以打断的，刀或者枪都行，可以让敌兵滑下桥去。

10.研究所的科学家们非常敏感，如果装备着BOX跑，就不会被他们发现了。

11.在山洞中，开始很黑，随着在山洞待的时间变长，视力也会慢慢适应山洞里的光线的。(瞳孔的缩放原理)

12.在基地用TNT炸掉直升机，则在山顶上就不会出现直升机了，取代的却是飞行兵。

13.用SVD打死直升机上的飞行员，飞机就会爆炸。

14.在山顶，如果用SVD狙击基地内的小兵，警报会立刻响起，还会引来直升机。

15.研究所外围那扇打不开的门，只要敲门就会有人来开。

16.在研究所围墙内，如果扮成科学家并被敌兵发现，就直接送进了地下监狱。

17.三角键可以开关建筑物内的警铃。

18.如果拖着敌兵走，那么有些打不开的门就可以打开了，随便丢个食物到门口也会开。

19.望远镜的超级瞄准：装备望远镜时，镜头焦点的位置就是所配备手枪的准星位置。

20.装备纸箱走上基地广场北面的卡车时，卡车会将你带到不同的地方。

BOX-A：来到武器库楼东翼的装备室内。

BOX-B：来到制造SHAGOHOD的武器库。

21.当身上着火的时候，装备纸箱可以灭火。

22.捉到Tsuchinoko后，呼叫PARA-MEDIC，全体人员会祝贺你，并叫你不要吃掉它。

23.多存几次档，会发现，存档图案的鲜花的颜色会有所不同。

剧情篇：

1.剧情动画中按三角键放大镜头，左摇杆可以移动镜头。

2.很多动画都有R1主视角观察的提示，可以看到一些秘密的东西。

A：降落伞打开后，提示按R1时，往上看可以看到FOX的标记。

B：被BOSS扔下桥后，提示按R1时，往左看可以看到SORROW的遗骸。

C：食蛇者行动中，在飞机座舱里提示按R1时，向上看，可以看到一张海报，主角就是TGS2004展MGS3展台的女司仪菊地由美小姐。

D：格兰宁的办公室里，按R1可以看见前代MG的模型、草图和Z.O.E中的模型。

E：冒充雷电科夫去见索科洛夫时的多处动画中，按R1都能看见在黑板上或者THE SORROW举着的牌子上写着144.75，即脱狱的频率。(想了拳击比赛中举牌子的MM，笑)

F：监狱中，和敌兵JOHNNY发展剧情，他递给你看照片时，按R1可以看见照片后面写着脱狱的频率。

G：幽灵河过后，在岸醒来，提示按R1时，往右上方看可以看见THE SORROW。

3.贞洁行动中，救出索科洛夫后会接到少校的呼叫，少校会问你之前的行动情况，根据之前行动的请况SNAKE的回答会不同。

4.VOLGIN开始毒打SNAKE时，会根据之前SNAKE的受伤情况，说不同的话。

5.在监狱的时候如果没有挖出追踪器，之后会被山猫小队埋伏，在瀑布会有特殊剧情，EVA会亲自帮你挖出追踪器，不过墙上的影子像是一场摔跤比赛。

6.THE BOSS的墓碑上写着In Memory of A Patriot Who Saved the world 192X－1964（纪念一位曾经拯救过全世界的爱国者——192X－1964)

隐藏R1剧情

1.在山顶用望远镜看基地，THE BOSS骑马走的时候，按R1，可以看到她骑着马离开的样子。

2.在山顶用望远镜看基地，OCELOT威胁完EVA后离开，按R1，会看到EVA在OCELOT背后做了一个OCELOT的标志性动作。

3.在审讯室，当OCELOT吃了THE BOSS一记耳光离开时，按R1，会看到THE BOSS也做了一个OCELOT的标志性动作。

4.打败了SHAGOHOD第二形态后，VOLGIN会被闪电劈死，这时按R1，会看到THE SORROW出现在EVA的身后。

5.开枪打死THE BOSS后，她的白马出现，按R1会看到THE BOSS和THE SORROW在一起微笑。

6.在接受总统授予BIG BOSS称号的时候，按R1，会看见OCELOT出现在窗外，并做着他的那个标志性动作。

7.最后在BOSS墓前敬礼的时候，按R1，视线模糊，感动ing。

隐藏道具的获得

1.隐形迷彩 Stealth Camouflage

A：游戏中收集全部64只青蛙。

B：游戏通关触发0次警报。

2.无限弹面彩 infinity

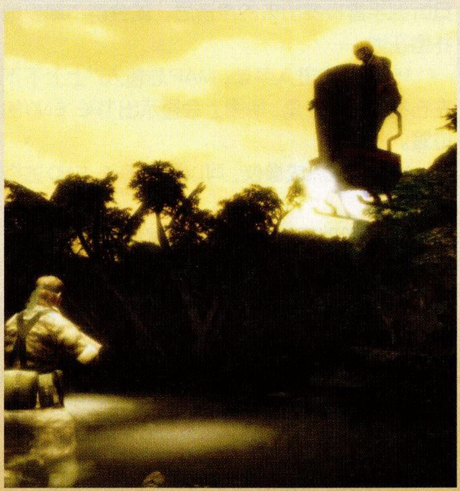
A：活捉Tsuchinoko（土之子）通关。

B：通关评价至少为Doberman（杜宾犬)。

3.抓猴枪 EZ-GUN

A：收集齐游戏中的44种食物和4种草药。

B：和PSP版的《MGS》通关记录联动。





BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2

PROLOGUE

我们，竟然是如此地无力……
稀少的弹药，无法依赖的武器
遍体鳞伤的身体
以及，在黑暗中渐渐绝望枯萎的心。

但是……我们并没有放弃
因为想要一同活下去的同伴始终伴随在身旁
而我们也必将继承那些逝者的意志

浣熊市——被画上死亡及绝望色彩的都市

现在我要讲述的
便是发生在那个地狱的惨状
而如果我们活下来的话
所得到的又将是什么呢？

生化危机 逃出生天 FILE2	Capcom	AVG
PS2 BIOHAZARD OUTBREAK FILE2	2004年9月9日	日版
1～4人	348KB	6800日元
对应PS2专用网络套件		推荐玩家年龄：15岁以上

《逃出生天 FILE2》完全研究手册

全SP道具获得方法

注：红色字体的SP道具是换装用道具

咆哮 wild things

SP道具	E	N	H	VH	限定角色	位置	说明
白银のスプーン	★				共通	动物园周边	大象饭店内“U”型柜台右侧
ヘビの灰皿	★				共通	用具室	先打开抽屉取得道具，然后再调查
バイトの明细票	★	★	★	★	共通	用具室	桌子右侧放着充气小熊的杂物堆上
羽の万年笔	★	★			共通	ジャングルドーム	通往湖区的出口右侧的草丛
ハイテクプランター			★		共通	ジャングルドーム	同上
ウェットスーツ	★		★	★	共通	湖畔エリア	ジャングルドーム方向入口右侧的小棚子里，正面调查靠近湖口的柱子
汉は度量！！	★	★		★	共通	监视所	中央的柱子右侧
狮子のぬいぐるみ	★		★	★	共通	园内通路 东	推开小车，然后调查楼梯下方靠近水面的一侧。
レストラン割引券		★	★	★	共通	里路地	大象饭店后门对面的垃圾箱，从它的上方进行调查。
入园チケット		★	★	★	共通	园内通路 南	丧尸象出现前，调查动物园大门左侧的箱状物体；丧尸象出现后，调查辛迪的尸体。如玩家使用辛迪则只对应前者的取得方法
ワニの洗濯板		★			共通	监视所前通路	从左侧调查监视所方向出口对面的トーテムポール／图腾柱
ラクーンスナック		★			共通	园内通路 南	破坏搬入路入口一侧的手推售货车，原地调查
サンバイザー		★	★	★	共通	正门广场	在左侧通路的みやげ屋的左侧海报处
绿色の伞	★	★	★	★	共通	动物园正门前	电车入口处，相对处于画面右侧的铁柱
象のヌイグルミ			★	★	共通	事务所	正门内左侧通道的右手边窗户旁的杂物箱
鸟のネクタイピン			★	★	共通	事务所 奥	放置投币机的桌子的左侧（蓝色油画）
パワー THE 肥料			★		共通	ショーステージ	恢复电力后，打开舞台的灯光并调查背景假山根部的洞
ワニのハンドバッグ				★	共通	搬入路	下水道尽头铁栏的右侧
蛇革のネクタイ				★	共通	监视所前通路	园内通路方向的道路中央，调查左侧两根木柱的中央
象牙のナイフ				★	共通	象ステージ	通电关闭闸门后，调查地毯的灯光聚焦处中央位置
幻のネルシャツ			★		凯文	用具室	打字机左侧的职员工作服
プラグ型ライター	★	★			凯文	园内通路 北	事务所一侧的公共坐椅左侧
帽子	★				凯文	联络路	2楼通道右侧的纸箱上，先取得道具再调查
そっと欠落补完		★		★	凯文	事务所 奥	被反锁的门对面的桌子上，靠近打字机的一侧
军服(上)	★				马克	园内通路 东	将汽车推好后，调查汽车尾部中央
简单！男の料理			★	★	马克	园内通路 东	同上

SP 道具	E	N	H	VH	限定角色	位置	说明
特殊な洗濯洗剤		★		★	马克	ステージ动物舍	从正前方调查阶梯上方平台出口左侧的杂物箱
クラブのチケット		★	★		马克	园内通路 南	破坏动物园大门左侧通路的坐椅，调查灯柱右侧
キャリーバック	★				吉姆	象ステージ	关闭闸门后调查对面放录音机的桌子（从屏幕下方调查）
チキンスニーカー	★		★		吉姆	监视所前通路	监视所楼梯第3、4级台阶之间的右侧
バスケの观战券	★			★	吉姆	ショーステージ	2楼平台铁门正对面的音响装置上
强力消臭スプレー				★	吉姆	正门广场	狮子石像（青眼）的里侧
检诊3点セット				★	乔治	园内通路 南	破坏动物园大门左侧通路的坐椅，调查灯柱右侧
インスタント写真	★		★		乔治	正门广场	使用赤・狮子徽章后，调查两座石像间的阴影
ラクーン君の腕时计	★		★		乔治	正门广场	狮子石像（青眼）的里侧
世界の医学大全		★	★		乔治	ショーステージ	2楼平台铁门正对面的音响装置上
ワイルドな香水		★			大卫	搬入路	打开通往下水道的铁梯旁的货车放出狮子，调查车厢尾部
上等！ヒノデ寮	★			★	大卫	レストラン前通り	动物园入口旁的卡车驾驶仓门
血痕つきのゴーグル	★		★		大卫	湖畔エリア	从左侧调查监视所方向出口对面的トーテムボール
ビーストクロー			★	★	大卫	ジャングルドーム	从联络路侧入口的楼梯登上2层，然后调查左侧的路牌
肌に优しいインナー		★			艾利萨	ステージ动物舍	从闸门机关的反方向调查母狮所处的铁笼
高级料理店招待券		★		★	艾利萨	里路地	黑色垃圾袋对面的草丛
宝の地图		★	★		艾利萨	事务所	先打开大象袭击职员一侧的门对面的抽屉，然后调查一旁的垃圾桶
お肌にいい汉方药			★	★	艾利萨	园内通路 北	事务所正门楼梯第6级右侧的栏杆
カンフーシューズ			★		阳子	象ステージ	关闸后调查放录音机的桌子（从屏幕下方调查）
伤んだノート	★			★	阳子	レストランエレファント	最内侧从左往右数第二个双人座相对靠上的座位
药剂の受领书		★		★	阳子	ジャングルドーム	将2楼的仪器推落1楼后，调查原仪器所处的位置
头疼药	★	★			阳子	监视所	从入口一侧调查洗漱台
ショートブーツ				★	辛迪	事务所	卷闸门上方平台的立柜旁的窗台中央
ラクーンクッキー		★	★		辛迪	レストランエレファント	最内侧从左往右数第二个双人座相对靠上的座位
プリントコースター	★		★		辛迪	レストラン前通り	正面调查里路地方向的门旁的草丛
お寝坊ラクーン	★	★			辛迪	事务所	正门左侧通道的右手边窗户旁的杂物箱

异界 underbelly

SP 道具	E	N	H	VH	限定角色	位置	说明
银色の伞	★	★	★	★	共通	西改札	在剪票口旁的两台售票间之间调查
期限切れの定期券	★				共通	东コンコース	靠近剪票口的地图板后面（电话附近）
避难经路案内		★			共通	西コンコース	职员用通路门与旁边的地图板之间
地下铁职员名簿				★	共通	管制室	打开简易锁头的柜子取出物品后调查
Q&A99	★		★		共通	西侧入り口	有着“NO PARKING”字样下的报纸旁边
车内用ポスター			★		共通	地下铁电车内	打字机附近
地下铁の回数券		★	★	★	共通	东改札	东侧入口楼梯下来后对面的垃圾箱处
ピンバッジ	★	★		★	共通	地下铁车内	打字机对面的小包附近
问题集	★				共通	西コンコース	靠近剪票口倒地的邮箱的柱子那另一个被柱子挡住的邮箱处
マナー促进ポスター	★				共通	东侧入り口	进东剪票口的门左边
驿职员の身分证		★			共通	假眠室	有密码的柜子旁边的柜子（要先撞开它才可以调查到）
赤い水晶球				★	共通	ゴミ集积所	房间内画面的左边
地底人大侵略				★	共通	プラットホーム	发生“落书事件”（注1）那里
暗を恐れるな	★		★	★	共通	ポンプ室	漏水处（需要修好后才能调查出来）
湿った发炎筒	★	★	★	★	共通	地下铁车内	电车的驾驶员室旁边
非常食	★			★	共通	仓库	可以推动的箱子旁
驿员の帽子		★			共通	假眠室	桌子上
规则贴				★	共通	东侧トンネル	手上拿有纸条的尸体对面的尸体
サプライズワン		★			共通	西改札	倒地的箱子那（取走那里的物品后）
ロードマップ	★				共通	西コンコース	职员用通路门与旁边的地图板之间
幻のバスケシューズ	★				凯文	假眠室	取走“落书事件”最后一步得到的燃烧瓶的床底（靠桌子一侧）
タバコの广告			★		凯文	西侧入り口	有着“NO PARKING”字样下的报纸旁边
试饮优待券			★		凯文	西改札	倒地的箱子那（取走那里的物品后）
携带用灰皿		★		★	凯文	职员男性用トイレ	入口对面的小便器那里
军服（下）	★				马克	プラットホーム	发生“落书事件”第3步的柱子那里（电车连接处对面墙靠画面内侧的柱子）
マル秘レシピ		★			马克	东コンコース	靠近剪票口处的有邮箱的柱子附近
アフロのカツラ			★		马克	仓库	仓库楼梯对面的架子上
特价品チラシ				★	马克	西侧入り口	有着“NO PARKING”字样下的报纸旁边
自转车用シューズ		★			吉姆	第2仓库	拿走架子上的霰弹枪后
オーダーメイドの靴	★				吉姆	第2仓库	同上，不过那里放的不是霰弹而是左轮
木靴				★	吉姆	ゴミ集积所	房间内画面的左边
纪念スニーカー			★		吉姆	分电室	分电操作机械的左边架子
完全集音听诊器		★			乔治	仓库	仓库楼梯对面的架子上
皇帝の腕时计	★				乔治	管制室	解除有暗号的柜子后再调查
爱.すれ违い	★		★		乔治	プラットホーム	有电车一侧站台中间的长椅西侧的椅角
古い周刊志				★	乔治	假眠室	里面的桌子上
ワイルドブリーフ			★		大卫	假眠室	靠分电室侧的柜子（撞开它后再调查）

SP 道具	E	N	H	VH	限定角色	位置	说明
ロングレンチ		★			大卫	プラットホーム	北侧中间的长椅的右端
3分间セメント	★	★			大卫	职员用通路	仓库大门对面的架子
小型ヤスリ	★				大卫	非常电源室	这里有两个可以取得的阀门，取走里面的一个后再调查那里
忘れ物の空手着			★		阿莉莎	仓库	可以推动的箱子旁
オートパスケース		★			阿莉莎	东コンコース	靠近剪票口的地图板后面（电话附近）
ベリー.デール				★	阿莉莎	东侧女子トイレ	“落书事件”第 2 步发生的地方
コガー.オン	★			★	阿莉莎	职员女性用トイレ	沾有血的墙壁附近
人民帽				★	阳子	仓库	入口左边取走杀虫剂后再调查
美容院パンフレット	★				阳子	西コンコース	靠近剪票口有倒地的邮箱的柱子那另一个被柱子挡住的邮箱处
七转びのままで		★			阳子	假眠室	取走“落书事件”最后一步得到的燃烧瓶的床底（靠桌子一侧）
广报パンフレット			★		阳子	地下铁车内	打字机对面的小包附近
レザーベルト				★	辛蒂	西侧女性用トイレ	“落书事件”第 1 步发生后调查该处
妖艳なアイシャドー	★				辛蒂	仓库	入口左边取走杀虫剂后再调查附近
日焼け止め DX			★		辛蒂	东侧女性用トイレ	“落书事件”第 2 步发生后调查该处
可爱いエプロン		★	★		辛蒂	东改札	诘所处，该地点是诘所上侧能挡住我们看到角色视线那里

注 1：“落书事件”，游戏中按照特定的顺序在某些地方使用打火机就可以最后在假眠室得到特定的武器，顺序如下：1、西侧女厕；2、东侧女厕；3、站台电车连接器对面的柱子；4、假眠室的床低。必须按照顺序来，如果不发生前一个事件那后一个事件也不会发生。上表中写有“落书事件”的都要发生了事件才能得到 SP 物品。

注 2：获得地点处如有其他物品，必须先把物品拿走后才可以获得。

记忆 flashback

SP 道具	E	N	H	VH	限定角色	位置	说明
朱色の傘	★	★	★	★	共通	病院里门	坏了的铁门右边大树旁边
来院者名簿				★	共通	受付事务室	得到地图的桌子上
破れたナース服			★		共通	ロッカー室	HARD 难度下有红色药草的柜子里（有植物学者笔记邻接的柜子）
生锈びた听诊器	★				共通	物置部屋	最后脱出口对面的架子
期限切れの药ビン	★			★	共通	药品库	门口旁边有注射器的架子上
检诊促进ポスター		★	★		共通	本栋 2F 廊下	电梯前放药草对面的墙壁附近
花の积み木			★	★	共通	202 号室	窗边的床上
高级な听诊器		★	★	★	共通	诊察室	进入诊察室内用木板封住的房间调查床头的柜子
植物と话そう	★	★			共通	山小屋	山小屋的书架上（就是角色初始位置旁边）
デモ运动ビラ		★			共通	病院里门	进医院的门左边取走蓝色药草再调查（镜头拉近后的画面）
押し花のしおり			★	★	共通	吊り桥	吊桥的中间
道しるべ	★	★	★	★	共通	山小屋前	小屋外面放有铁棍的地方
ニトログリセリン	★	★	★	★	共通	药品库	特殊溶剂储存桶前面附近（使用空注射器的地方）
ネームプレート				★	共通	201 号室	窗户旁边的床上（没有打字机那张）
古びた药袋				★	共通	202 号室	入口前的床与床之间附近的地方（如果在受付事务所没有使用打火机看到字条则不能得到）
生锈びた指轮			★	★	共通	山小屋	山小屋的书架
锖びた警棒	★	★		★	共通	病院里门	进医院的门右边枯树下面靠医院一侧（远视点画面时）
间际の选择	★				共通	诊察室	进入诊察室内用木板封住的房间调查床头的柜子
クロッキー帐			★		共通	山小屋	放有空酒瓶的木箱靠画面左侧附近
钓りミミズ		★	★		共通	川边	得到“名札”的地方（面朝河流方向）
整发スプレー				★	凯文	物置部屋	放有攻击用药品的架子上
インスタント杂巾	★	★			凯文	受付事务室	得到地图的桌子上
古びた野球ボール		★			凯文	201 号室	窗户旁边的床上（没有打字机那张）
キーケース	★				凯文	202 号室	面对入口的右边床与床之间的柜子附近（取走急救剂）
勋章		★			马克	吊り桥	吊桥正中间
お酒の广告			★		马克	病院里门	进医院的门左边（镜头拉近后的画面）
调理セット	★				马克	本栋 2F 廊下	201 房和电梯之间有个放有可以打坏的木箱的房间，在这个房间靠 201 房一侧的过道拐角处
オペラの鉴赏券	★				马克	院长室	画面右下方有蜘蛛尸体旁的桌子附近
防水パーカー			★		吉姆	ロッカー室	挂有破烂的护士服的柜子旁边的柜子（撞开后再调查）
フラッシュバッシュ					吉姆	203 号室	靠院长室一侧的房间里可以用来躲藏的床的附近
クロスワードトレカ		★			吉姆	201 号室	窗户边的床附近（挂有名牌的一侧）
ストップウォッチ	★				吉姆	诊察室	放有注射器的架子上
欠けたメス	★				乔治	院长室	画面右下方有蜘蛛尸体旁的桌子附近
ナース用腕时计		★			乔治	受付事务室	事务室入口处的箱子处调查（将箱子破坏后）
ウサギの怀中时计	★				乔治	病院里门	进医院的门右边枯树下面靠医院一侧（远视点画面时）
手术着		★			乔治	别栋 3F	放置有火炎弹处向右边走，切换视点后靠画面右下侧的坍塌处的边缘（此时背景有一棵巨大的植物）
素足健康法				★	大卫	202 号室	面对入口的右边床与床之间的柜子附近
狮子のレンチ	★				大卫	山小屋	一开始阿莉莎所处位置身后的桌子处
ナノメジャー	★				大卫	物置部屋	放有攻击用药品的架子上
人鱼の钉拔き		★			大卫	别栋 3F	放置有火炎弹处向右边走，切换视点后靠画面右下侧的坍塌处的边缘（此时背景有一棵巨大的植物）
サラシ			★		阿莉莎	诊察室	放有注射器的架子上
アグライアの泪	★		★		阿莉莎	物置部屋	最后脱出口左边的架子上
バラ油				★	阿莉莎	203 号室	靠近 202 号室一侧的床附近（靠近窗户一侧）

SP 道具	E	N	H	VH	限定角色	位置	说明
年代物の万年笔	★				阿莉莎	别栋 3F	放置有火炎弹处向右边走，切换视点后靠画面右下侧的坍塌处的边缘 （此时背景有一棵巨大的植物）
カンフー着（下）	★				阳子	山小屋	キャビネットから～とメッセージが出てくる所
お化妆セット		★			阳子	ロッカー室	内有蓝色药草的柜子里（拿走药草）
フロッピー			★	★	阳子	203 号室	靠院长室一侧的房间里可以用来躲藏的床的附近
少女向けコミック		★			阳子	202 号室	放有急救剂的地方（将其拿走）
タイトなジャケット	★				辛蒂	202 号室	窗户旁边的床上
荣养ドリンク			★		辛蒂	ロッカー室	装有简单之键的柜子旁边的柜子（撞开后）
植物エキス化妆水			★		辛蒂	山小屋前	得到“山岳自警团通信”的地点附近（靠山小屋的墙壁附近）
美白クリーム				★	辛蒂	本栋 2F 廊下	201 房和电梯之间有个放有可以打坏的木箱的房间， 在这个房间靠 201 房一侧的过道拐角处

死守 desperate times

SP 道具	E	N	H	VH	限定角色	位置	说明
水色の伞	★	★	★	★	共通	ホール	安装好所有的勾玉后，调查大堂 2F 左侧通道尽头左边的突起部分
古い书类の束		★			共通	ホール	安装好所有的勾玉后，调查女神像前地面上的警察局标识的中央
R.P.D.のマスコット	★		★		共通	东侧オフィス	1F 通道方向大门右侧杂物箱旁的桌子上
ドーナッツ		★		★	共通	东侧オフィス	同上
胃药の袋	★				共通	东侧オフィス	调查放密码箱的房间内的垃圾桶
着任予定者リスト				★	共通	东侧オフィス	同上
署员の不满メモ		★	★	★	共通	东侧オフィス	房间左侧靠右边的小窗户旁的布告栏
署长の酒		★			共通	东侧オフィス	密码箱对面的署长办公桌靠右侧墙壁的电脑旁
ケビンのボトル			★		共通	东侧オフィス	1F 通道方向大门左侧的冰箱
R.P.D.バッチ	★	★	★	★	共通	检死室	从正面调查冷藏柜右侧的杂物箱
ひびわれたカード	★	★		★	共通	地下驻车场	打开女警原位置上的电脑给停车场通电后， 调查 B1F 东侧通路一侧的门旁自动贩卖机边上的垃圾桶
インスタント警棒			★	★	共通	地下驻车场	先将警车推开后，调查车头中央的位置
ウェイト & GO	★		★	★	共通	犬舍	从正面调查原《生化危机 2》下水道入口一侧的杂物架
周间ラクーン	★		★	★	共通	留置所	将シークレットファイル交给记者班后，从右侧向内调查监狱笼门
自传书			★		共通	留置所	关押着两个犯人的牢房门中央的位置
マービンのカード	★	★	★	★	共通	警察署 1F	从警察局外面调查警察局大堂入口的左侧装饰性小门
快适菜园		★	★	★	共通	非常阶段	楼梯底下的两个汽油罐中央
指名手配犯リスト		★	★	★	共通	受付	房间右上角小桌子的右手边墙上的通缉令
纪念写真				★	共通	宿直室	里屋相对靠左的双人床的梯子
ブティックの领收书				★	共通	受疑者确认室	先推开桌子，然后直接从其侧面进行调查
ビンテージ革ジャン		★			凯文	宿直室	先攻击中央的柜子使其打开，然后对其进行调查
S.T.A.R.S.バッチ			★	★	凯文	2F 东侧廊下	屋顶方向通道拐角处带烟灰皿的垃圾桶
ビバ! 快乐主义	★		★		凯文	东侧オフィス	面对着 1F 通道入口调查凯文自己的办公桌对面的桌子
草レースのポスター	★			★	凯文	受付	房间右面墙壁上的布告栏
军帽				★	马克	东侧オフィス	密码箱对面的署长办公桌靠右侧墙壁的电脑旁
罪人の深层心理		★	★		马克	被疑者确认室	先推开桌子，然后直接从其侧面进行调查
正义のありか	★	★			马克	地下驻车场	先将警车推开后，调查车头中央的位置
育毛剂のパンフレット	★		★		马克	宿直室	先攻击中央的柜子使其打开，然后对其进行调查
ハーフヘルメット	★				吉姆	1F ロビー	“コの字廊下”方向的门对面的杂物箱
究极辞典		★	★		吉姆	受付	房间右面墙壁上的布告栏
リストバンド		★		★	吉姆	犬舍	第一个拐角处的桌子
サイバーシューズ			★	★	吉姆	检死室	门对面毁坏的检查床右侧的另一张检查床
ローファー	★				乔治	被疑者确认室	先推开桌子，然后直接从其侧面进行调查
アウトドア案内		★		★	乔治	1F ロビー	“コの字廊下”方向的门对面的杂物箱
アイゼン		★	★		乔治	地下驻车场	咖啡色汽车的侧面车门
非常用ペンライト			★	★	乔治	变电室	打开大门右侧的抽屉，然后再对桌子的右半部分进行调查
肉体の限界			★		大卫	变电室	正面调查房间右上角的铁架相对靠右边墙角的位置
ハイパワーペンチ		★		★	大卫	留置所	关押着两个犯人的牢房门中央的位置
狮子の木刀	★			★	大卫	ホール	大堂中马文左侧的柜台部分，打字机上方
工具用クリーナー	★	★			大卫	检死室	门对面毁坏的检查床右侧的另一张检查床
ブラックベルト		★			艾利萨	变电室	打开大门右侧的抽屉，然后再对桌子的右半部分进行调查
ヤセ・ルシール	★		★		艾利萨	东侧オフィス	密码箱对面的署长办公桌靠右侧墙壁的电脑旁
瘦せるネックレス	★			★	艾利萨	2F 非常阶段	东侧廊下方向的门左侧铁栏的左下角处
怪しげなフィルム			★	★	艾利萨	被疑者确认室	推开桌子爬进里屋，调查倒着的储物柜旁的箱子
カンフー着（上）				★	阳子	地下驻车场	咖啡色汽车的侧面车门
绝对できる友人		★	★		阳子	ホール	大堂中马文左侧的柜台部分，打字机上方
眼前主义者	★		★		阳子	B1F 西侧通路	留置所方向的门对面的铁桌，背对着门进行调查
紫阳花柄の浴衣	★	★			阳子	宿直室	里屋相对靠左的双人床的梯子
バイクガールズ			★		辛迪	ホール	安装好所有的勾玉后，调查女神像前地面上的警察局标识的中央
ハーブティーの素		★		★	辛迪	东侧オフィス	1F 通道方向大门左侧的冰箱
知人の选び方	★	★			辛迪	被疑者确认室	推开桌子爬进里屋，调查倒着的储物柜旁的箱子
着せ替え人形	★			★	辛迪	宿直室	调查最左边的那个储物柜

突破 end of the road

SP 道具	E	N	H	VH	限定角色	位置	说明
紫色の伞	★	★	★	★	共通	待合室	检查室大门对面带烟灰皿的垃圾桶
うずまきメガネ	★				共通	实验管理室	将灌好密码的 MO 碟交给卡特，然后调查他原来使用的机器
走り书きメモ				★	共通	实验管理室	同上
映画の半券		★			共通	实验管理室	从右边调查卡特所使用的机器对面显示器前的椅子
密闭アイマスク	★	★		★	共通	排水エリア	位于整个区域中央位置的那根排水管
カプセルつき指轮			★		共通	排水エリア	同上
干燥非常食	★	★	★	★	共通	休憩室	门旁边的垃圾桶
万能リモコン	★	★	★		共通	地下水路合流エリア	将通往北侧水路的那一段通道视作一个长方形， 以角色正对着北侧水路入口的方向为准，请调查 该长方形通道的左下角排水管前的汽油桶
体温维持装置				★	共通	地下水路合流エリア	同上
おもちゃのスコップ	★		★	★	共通	住宅街路地	调查楼梯底下左手边的士兵尸体
U.B.C.S.ベスト		★			共通	住宅街路地	同上
危险人物リスト	★			★	共通	大通り 北	直升机左边被集装箱阴影挡住的蓝色垃圾桶
地雷撤去法		★	★	★	共通	大通り 北	直升机的右边，步道桥出口附近地面上的咖啡色封面杂志
笑气スプレー		★	★	★	共通	检查室	西通路方向的大门旁的药物柜相对靠右的半格
裂けた ID カード		★	★	★	共通	实验スペース	往实验管理室的楼梯旁的通道尽头
取り及い说明书		★	★	★	共通	培养室	パール右侧的两个长条形瓶子的中央位置
署员一览表			★		共通	资料室	调查房间最右边的书架靠近放检查室钥匙的桌子的部分
血まみれの人形			★	★	共通	アップルイン前通路	从左侧调查 Apple Inn 对面的蓝色垃圾桶
U.S.S.腕章				★	共通	高架下	白色汽车的侧面车门处
トラップ大全			★	★	共通	ビル屋上～高架上	击败ニュクス后，调查霓虹灯"R"下方的底座
USED ジーパン	★				凯文	水门管理室	将木箱推到黄圈处后，调查其原来的位置
车用の芳香剂		★	★		凯文	检查室	待合室方向的门对面的检查床，调查床头
プロテクトグローブ		★		★	凯文	步道桥	大通り 北楼梯出口右侧的卷帘闸门
究极整理法			★	★	凯文	特殊研究室	放入 MO 碟的插口左侧沿着边沿往上一到两步的仪器部分
高级革靴			★		马克	工事中空き地	往高架下方向的门的右侧尽头
入队案内书	★			★	马克	北侧水路	以右斜下 45 度的方向对准通道右侧铁架内的破轮胎调查
タウン情报志	★	★			马克	アップルイン前通路	从左侧调查 Apple Inn 对面的蓝色垃圾桶
高级スキットル		★		★	马克	ヘリコプター内	中央右侧的绿色睡袋
レーサーパンツ				★	吉姆	电算室	调查为 MO 碟灌录密码 A 的机器左侧的灯管
月间シューズ	★	★			吉姆	工事中空き地	往高架下方向的门的右侧尽头
100 年パズル		★	★		吉姆	大通り 北	直升机左边被集装箱阴影挡住的蓝色垃圾桶
高级靴べら	★		★		吉姆	待合室	检查室大门对面带烟灰皿的垃圾桶
新素材 T シャツ			★		乔治	检查室	中央通道 2 方向的门对面的药品柜
医疗の现场から	★			★	乔治	培养室	以角色面对中央通路 2 密码门的方向为准，将其前方的通道视作一个梯形， 调查该梯型的右下角
大判の腕时计	★	★			乔治	培养室	正面调查最左侧的培养管左手边的仪器
ピルケース腕时计		★		★	乔治	アップルイン正面ロビー	房间柜台最深处左侧的杂物箱
なめし皮パンツ	★				大卫	大通り 北	直升机的右边，步道桥出口附近地面上的咖啡色封面杂志
カメラ付きレンチ		★		★	大卫	特殊研究室	从下方检查霰榴弹枪的铁柜右侧的大铁管
サバイバー		★	★		大卫	高架下	白色汽车的侧面车门处
特攻服			★	★	大卫	土管	角色站在屏幕下方向上检查 Apple Inn 前通路一侧的铁梯对面的杂物
五轮の书				★	艾利萨	作业用通路 2	尽头的瓦砾处，解毒剂的原位置
スッキリーニ	★	★			艾利萨	检查室	中央办公桌旁的转椅
デジタルカメラ	★		★		艾利萨	步道桥	大通り 北一侧入口右手边的卷闸门
弹丸型ルージュ		★	★		艾利萨	ビル屋上～高架上	最后乘坐其逃出生天的卡车车厢左上部分
简单中国语讲座		★			阳子	培养室	待猎食者 μ 出现后，再调查它出现的那个培养试管（最左边）
开发センター支给服	★			★	阳子	资料室	右手一侧两个书架之间的杂物箱
金ブチのめがね	★		★		阳子	电算室	调查为 MO 碟灌录密码 A 的机器左侧的灯管
古ぼけた写真			★	★	阳子	实验管理室	从右边调查卡特所使用的机器对面显示器前的椅子
レザーパンツ		★			辛迪	ビル屋上～高架上	击败ニュクス后，调查霓虹灯"R"下方的底座
美容ゼリー	★			★	辛迪	检查室	中央通道 2 方向的门对面的药品柜
乳液	★		★		辛迪	アップルイン正面ロビー	房间柜台最深处左侧的杂物箱
ハーブクリーム			★	★	辛迪	水门管理室	将木箱推到黄圈处后，调查其原来的位置





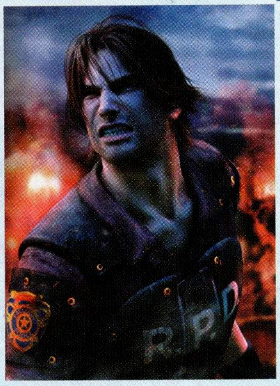




全结局达成条件

在游戏中，除了“咆哮”和“死守”属于单结局外，其他几个剧本都设定为了多结局，而具体的达成条件如下。

异界 underbelly



ENDING 1 明日への轨道

在击败大跳蚤并赶上列车的话便可进入此结局。

ENDING 2 わずかな安堵

1.如果未能及时赶上列车，列车便会开走，而在原本列车所在地会得到排气塔的钥匙。取得后来到非常电源室，用钥匙打开通往排气塔的门。需要注意的是此时路上的所有敌人是跳蚤，尽量能躲则躲吧。

2.先爬上较长的那架梯子按下升降机的按钮(EASY难度的话可省去这一步)，然后爬上另一个梯子取得车轮的オブジェ(EASY难度的话就在地下非常通路中)。来到最上层，在机关前使用将梯子降下来，爬上后便可以通关了。

记忆 flashback

ENDING 1 谜を残す撤退

在击败巨大变异植物后的逃亡阶段没有击退袭来的斧男，然后从物置部屋离开就会进入该结局。

ENDING 2 死斗の末の撤退

在击败巨大变异植物后的逃亡阶段再击退袭来的斧男，然后再从物置部屋离开就可以看到此结局了，而在这个结局中玩家也可以了解到斧男的真正身分及其追杀玩家的原因。

ENDING 3 さまよいの果てに

1.在游戏一开始离开小屋后，不要跟随阿尔过桥到病院，而是一直在小屋外或山道间等着。大概过15～20分钟后断桥的情节便会发生（如果发生情节时玩家在吊桥区域的话会强制被带到桥的另一端），而山道间的敌人也会由植物丧尸变为毒蠼螋。

2.回到山间小屋会发现一位女子，她拜托玩家帮其找到失踪的女儿，同其谈话后得到项链（ペンダント）。

3.穿越山道来到小河边（要穿过吊桥不远处原先被枯木阻挡的通道），在河边会发现我们要找的迷路的小女孩露茜，同其交谈后选择将项链给她并得到她的名片（名札），然后回到山间小屋。会发现母子俩已经团聚了，而女子也会给玩家霰弹枪以表谢意（EASY 难度下为装有火炎弹的榴弹枪）。

4.穿过山道另外一侧原本被枯木挡住的通道（原本艾莉萨站着的地方）可以来到大吊桥，躲开无敌的蜜蜂和植物丧尸穿过大吊桥即可通关。

ENDING 4 过去を乘り越えて

此结局只有艾莉萨才能打出。选用艾莉萨的话，她会在吊桥前、病院入口处、2F 的 201 病房、院长室回忆起以前发生的一些事情，然后通关后便可以看到第四个 ENDING 了。

ENDING 5 垣间见た真相

除艾莉萨外的其他七人才能打出，首先取得本剧本正常流程中的所有档案文件，然后击退斧男的话会进入“死斗の末の撤退”结局，然后再选用同一人物，依然是按照上述条件通关的话便可以看到这个ENDING了。

所需档案一览

档案名称	入手地点
山岳自警团通信	山间小屋外
ラクーントゥデイ	病院里门
カートの手帐	受付事务室（打破箱子）
植物学者のノート	ロッカー室
药剂担当医のメモ	药品室
临床实验报告书	院长室
医师の告发书	院长室
封书	院长室
院长の日记1	别栋 3F
院长の日记2	别栋 B1F 廊下（击倒怪植物后）





突破 end of the road

ENDING 1 街を飞び去る



如果玩家选择去赶直升机的话，那么无论是没被洪水冲走从大道南侧出发，还是被洪水冲走从Apple Inn出发，结果都得遇上狂暴化Tyrant。两者区别在于，从大道南侧出发的先经过一段步道桥，进入办公大楼触发倒计时剧情后，可按第8点的流程通关。被洪水冲走从Apple Inn出发，就无须先经过步道桥，沿着Apple Inn前通路→施工中的工地→高架下→办公大楼→住宅地→步道桥→大道北侧，最终逃出生天。

BOSS 狂暴化 Tyrant

使用在地下水道整备室出口附近的引爆装置可以兵不血刃地解决狂暴化Tyrant。该装置的效力范围为Tyrant身边半径为2米的圆形区域内。如普通情况下一样先瞄准后开枪般操作引爆装置，坚持2秒后，狂暴化Tyrant停止活动倒下。如果没有使用引爆装置“搞定”Tyrant，但是却在研究设施或地下水道内击倒了Tyrant，也会被系统视为走大道南侧的路线。遇见琳达后的洪水不会冲走玩家。

ENDING 2 街を走り去る

无论是否在地下水道引爆第一阶段的Tyrant，无论是否选择扶女研究员琳达去大道北侧搭直升机，该结局的路线都是一样的。首先从Apple Inn前通路前往施工中的工地，右侧通道旁的施工路标上有地雷须小心步行。工地中的挖土机上也有地雷，前面放着一瓶急救喷雾引诱玩家。接下来到高架下，一开始不要紧贴着右侧前进，两株绿色草药处就有地雷。但实际上也可以引诱右方的丧尸冲过来引爆地雷。前进不远后，在即将进入办公大楼前的必经地段也有地雷。进入办公大楼向右侧拐触发倒计时剧情。关键在于等候倒计时结束，直升机离开后，办公大楼1F的侧门就会打开，从地图看判断是哪一扇门。然后玩家就须前往办公大楼的顶层与最终BOSS病毒调试体对战，楼梯间内有不少武器弹药，但同样也有一堆丧尸。从顶楼天台跃向办公大楼天台的缺口处，就可以正式与最终BOSS对战。如果有两枚火箭炮的话会轻松许多，它们分别在高架下通路左侧的白色汽车尾箱内和办公大楼顶层的军用车里。

BOSS 病毒调试体

战斗要点：这位最终BOSS的移动速度很慢，但除核心外的身体部位非常耐伤。其攻击方式包括4种，分别为从背部喷射出病毒液体、用头向前冲撞、普通挥爪攻击、、跺脚后使用触手攻击。近距离使用火箭炮是非常直接的解决办法，最终BOSS的弱点在于跪下后，胸部被击破所露出的红色核心。集中火力将其轰至渣吧！最终战的办公大楼顶层有不少武器，军用车内的火箭炮是绝不能放过的。可以试图用引爆装置对最终BOSS使用，但只是增加一个事件完成度而已。

ENDING 3 リンダと街を飞び去る

如果在地下水道没引爆第一阶段的Tyrant，玩家就会被洪水冲至Apple Inn的下水道中。之后进入Apple Inn扶女研究员琳达一起走如下路线：Apple Inn前通路→施工中的工地→高架下→办公大楼（触发倒计时剧情）→办公大楼仓库→住宅地（解决狂暴化Tyrant）→步道桥→大道北侧（乘直升机脱出）。

P.S：在Apple Inn前通路会有狙击手射击玩家与琳达，狙击手射击的原则为第4发才会命中。在第3发子弹时松开扶住的琳达，然后立即在第4发子弹前再扶好琳达，这样是利用角色搀扶时的无敌时间。

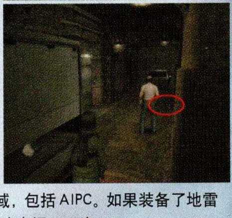
ENDING 4 リンダと街を走り去る

将琳达从Apple Inn搀扶到办公大楼处，然后等待倒计时结束，再将其一直带到办公大楼的天台，打倒最终BOSS带琳达上车即可进入此结局。

GOOD ENDING 必经路线地雷位置

区域	位置
Apple Inn 前通路	走右侧窄道时中央的施工路标旁
施工中的工地	挖土机的铲子上
施工中的工地	木板路左侧的建材处
高架下	两棵绿色药草处
高架下	道路左侧白色汽车的右后轮
高架下	办公大楼入口的右侧窄道的墙根
高架下	办公大楼入口的红色汽车右后轮
住宅地	正对着办公大楼仓库大门的墙根处
住宅地	办公大楼仓库出口上方的急救喷雾旁
住宅地	办公大楼仓库出口下方的车厢上
住宅地	步道桥下右侧的士兵尸体旁





注：躲避地雷的原则为不要接近以地雷为圆心，半径2米以内的区域，包括AIPC。如果装备了地雷探知机，当玩家接近地雷有效区域时，它会发出“滴滴滴……”的响声提示玩家。

EXTRA出现条件

项目名	说明	出现条件	价格
HARD	可选择 HARD 难度	任意难度下打穿"突破"	2000
VERY HARD	可选择 VERY HARD 难度	HARD 难度下打穿五个剧本	5000
AIPC 人数及服装变更可能	可以选择 NPC 人数及其服装（最多人数依然为两个）	任意难度下打穿"突破"	5000
INFINITY	无限弹药模式	VERY HARD 难度下打穿游戏	50000
NIGHTMARE	可选择 NIGHTMARE 模式可选	VERY HARD 难度下打穿游戏	10000

项目名	说明	出现条件	价格
歼灭 1	生存模式	任意难度下打穿"异界"	3000
歼灭 2	生存模式	任意难度下通关一遍	5000
歼灭 3	生存模式	通过歼灭 2	10000
对峙 1	BOSS RUSH（前作 BOSS）	任意难度下打穿"死守"	3000
对峙 2	BOSS RUSH（本作 BOSS）	任意难度下打穿五个剧本	5000
对峙 3	BOSS RUSH（两作＋其他）	通过对峙 2	10000

开启 NIGHTMARE 后敌人的攻击力变高，而被攻击后病毒侵蚀速度也会增快。不过相应的奖励便是过关后的点数会倍增。

全事件完成表

咆哮 wild things

序号	事件名	达成条件
01	里门のナンバーロックを外した	取得大象饭店后门柜台上的"约瑟夫的记事本"打开动物园后门
02	动物园の里门の锁を切った	取得在大象饭店侧门吧台内的蓝色钳子，然后在动物园后门前使用
03	象ステージでテープを再生した	在大象表演馆播放音乐
04	パレード BGM をダビングした	使用空白录音带在大象表演馆的录音机上录制音乐
05	正门前でテープを再生した	在动物园大门两侧的手推货摊前使用录制好的录音带
06	ラフレシアを潰した	推落植物园木桥上的控制台砸烂下方的食人花
07	事务所床の赤いランプを点灯した	放入硬币后，踏上事务所园长室内闪红光的地板
08	事务所床の青いランプを点灯した	放入硬币后，踏上事务所园长室内闪蓝光的地板
09	事务所の赤い绘の谜を解いた	解开事务所园长室内红色壁画的谜题
10	事务所の青い绘の谜を解いた	解开事务所园长室内蓝色壁画的谜题
11	电源装置のパスコードを入力した	输入事务所电源装置的启动密码
12	象ステージの门を闭めた	关闭大象表演馆内大门
13	象ステージにゾンビ象を闭じ入めた	在大象表演馆内利用铁闸门把大象关住
14	象ステージからゾンビ象が逃げた	在关住大象的铁闸门前逗留一分钟左右，大象破门逃脱
15	园内でゾンビ象を倒した	在动物园以内（除大门外）打倒大象
16	ジャングルドームの谜を解いた	解开植物园的三个按钮的谜题
17	ステージ动物舍のクレーンを上げた	利用机关升起动物笼舍内的铁门
18	スポットライトをつけた	打开动物舞台控制台上的灯光开关
19	狮子のエンブレム・赤をはめた	在正门广场安置红色狮子徽章
20	狮子のエンブレム・青をはめた	在正门广场安置蓝色狮子徽章
21	ゾンビライオン（オス）が现れた	丧尸化雄狮出现
22	正门前でゾンビ象を倒した	在动物园正门前打倒丧尸象
23	ゾンビライオン（オス）を倒した	打倒丧尸化雄狮
24	阶段をふさいでいる台车を押した	推开动物园东侧道路码头旁边的车（马克限定）
25	联络路のハッチを开けた	使用特殊工具打开联络路墙壁的铁格子（大卫限定）
26	里路地で悲鸣を闻いた	经过里路地的大象饭店后门时听到一声女性的悲鸣
27	レストラン前通りで雄叫びを闻いた	在大象饭店门口前的通路听到一声吼叫
28	パトリックからアイテムを入手した	找到一位名叫パトリック的 NPC 并取得道具（Hard 及以上难度）
29	ロイドからアイテムを入手した	找到一位名叫ロイド的 NPC 并取得道具（Hard 及以上难度）
30	里路地を访れた	进入里路地范围搜索
31	ステージ动物舍の扉の锁を切った	使用钳子切断动物笼舍门上的链锁
32	事务所のロッカーを开锭した	打开事务所后闸门上方的铁柜（艾莉萨限定）
33	象の键を使用した	在大象表演馆门前使用在事务所内取得的大象钥匙
34	ワニの键を使用した	在监视所前通路尽头使用在监视所内取得的鳄鱼钥匙
35	ライオンの键を使用した	在搬运路入口使用在园长室内红色壁画暗格内取得的狮子钥匙
36	事务所の键を使用した	在事务所正门前使用在大象表演馆地毯中心取得的事务所钥匙（Hard 难度）
37	すべての MAP を手に入れた	全地图取得
38	《避难劝告》入手	在大象饭店门口的招贴版处取得
39	《ジョセフの手帐》入手	在大象饭店后门的柜台上取得
40	《补修完了联络表》入手	在事务所被反锁的门后的桌子上取得
41	《象饲育员の日记》入手	在大象表演馆控制台左侧取得
42	《园长の传言メモ》入手	在监视所前通路老虎笼旁的招贴板上取得
43	《勤务表定表》入手	在动物笼舍操作台后方取得
44	《动物园のチラシ 1》入手	在动物舞台右侧观众席上取得
45	《动物园のチラシ 2》入手	在里路地大象饭店后门外的垃圾堆上取得
46	《ニューズコメット》入手	在动物园南侧通路大门废墟旁取得（艾莉萨限定）
47	《アリッサへのメモ》入手	在事务所后闸门上方的铁桌旁取得（艾莉萨限定）
48	《メガスクープ》入手	推开动物园东侧通路码头旁的汽车，在阶梯旁取得（马克限定）
49	《ちぎれた传言メモ》入手	在监视所前通路的招贴板上取得（Easy难度）
50	《ハーブパイのレシピ》入手	在大象饭店吧台内左侧取得（辛迪限定）

第28、29两点，玩家只需要先去监视所内找到一名生还者交谈，然后再回事务所内找到另一名生还者按〇键交谈即可。他会给玩家一盒霰弹枪子弹。

异界 underbelly

序号	事件名	达成条件
01	ロッカーのパスコードを入力した	在休息室的柜子上正确输入密码
02	地下通路の漏水を止めた	在水泵室用阀门令水退去
03	分电盘パズルを解いた	在分电室解开分电盘的谜题
04	"メガバイト登场"デモ发生	取得创始者のエンブレム・兄后回到列车附近
05	补修用テープで配水管を修理した	用在仓库取得的胶布在水泵室修理配水管
06	ビニールテープで配水管を修理した	选用大卫后用其身上的胶布在水泵室修理配水管（大卫限定）
07	创始者のエンブレム・兄を使用した	在列车连接器前使用创始者のエンブレム・兄徽章
08	创始者のエンブレム・弟を使用した	在列车连接器前使用创始者のエンブレム・兄徽章
09	ギガバイトにさらわれた	将两枚徽章装上后进入列车，调查驾驶室后发生
10	车轮のオブジェを使用した	在排气塔顶的机关处使用车轮のオブジェ
11	"明日への轨道"デモ发生	ENDING 1（请参看前文的达成条件）
12	"わずかな安堵"デモ发生	ENDING 2（请参看前文的达成条件）
13	ライターを使い落书きをすべて见た	依次序在西侧女厕所、东侧女厕所、月台最里面电车旁的柱子下、休息室床边使用打火机看清楚墙上的文字后得到床下的道具（调查后出现"……暗……"的字样时使用打火机）
14	NPC が天井に引きずりこまれた	在职员用女厕所看到 NPC 被抓上去的镜头（必须在游戏开始五分钟内赶到）
15	职员エリアの键を使用した	使用职员地区的钥匙开门
16	B2F の键を使用した	在职员通道内最里侧使用 B2F 的钥匙开门

序号	事件名	达成条件
17	排气塔の鍵を使用した	在非常电源室使用排气塔的钥匙开门
18	MAP を手に入れた	在东侧或西侧大厅的看板上得到地图
19	《破れたメモ》入手	在职员男厕所的箱子上取得
20	《リッキーの手帐》入手	在东侧男厕所内的地铁职员尸体上取得（吉姆限定）
21	《ジャンのメモ》入手	在东改札楼梯上的尸体处（HARD 以上）
22	《连结器マニュアル》入手	在管制室的桌子上取得
23	《注意书き》入手	在配电室的墙上取得
24	《古いパンフレット》入手	在职员地区通道的架子上取得
25	《ラクーントゥデイ》入手	在东侧大厅的地上取得新闻纸 1
26	《デイリーラクーン》入手	在休息室床上取得新闻纸 2，而 HARD 难度以上可以在列车内取得该文件。
27	《ワンダフルライフ》入手	NORMAL 难度下在东侧隧道正中的柱子下取得新闻纸 3，而 EASY 难度下可以在东侧男厕所取得该文件
28	《小さな手帐》入手	在检票处的垃圾桶处取得
29	《补修依赖票》入手	在水泵室的地上取得
30	《构内回览》入手	在分电室的仪器上取得

记忆 flashback

序号	事件名	达成条件
01	别栋 B1 廊下で特殊溶剂を注射した	在别栋 B1 廊下向大植物注射特殊溶剂
02	别栋屋上で特殊溶剂を注射した	在别栋屋上向大植物注射特殊溶剂
03	202 号室で特殊溶剂を注射した	在 202 室向大植物注射特殊溶剂
04	特殊溶剂を空の注射器に入れた	利用药品室的溶剂填充器为空的注射器注入特殊溶剂
05	特殊溶剂を空の药ビンに入れた	利用药品室的溶剂填充器为空的药瓶注入特殊溶剂
06	院长室の本棚を动かした	按下机关令院长室的书架移开
07	院长室のスイッチのフタを开けた	用生锈的钥匙令院长室书架旁的机关出现
08	山道の亲子を助けた	ENDING 2 路线中在河边帮助迷路的小女孩
09	"アル登场" デモ发生	游戏一开始时走到门附近时发生
10	"吊り桥落下" デモ发生	进入病院几分钟后发生，或是在小屋外静等 15 分钟
11	"怪植物の核露出" デモ发生	在 202 室向大植物注射特殊溶剂后发生
12	"出口见见" デモ起动	击败怪植物后发生
13	"怪植物枯れる" デモ发生	击败怪植物后发生
14	"击退" デモ发生	击败怪植物后再击退来袭的斧男后发生
15	崩れる病院から脱出できなかった	击败怪植物后未能及时逃离病院
16	"过去を乘り越えて" デモ发生	ENDING 4（请参看前文的达成条件）
17	"垣间见た真相" デモ发生	ENDING 5（请参看前文的达成条件）
18	"死斗の末の撤退" デモ发生	ENDING 1（请参看前文的达成条件）
19	"谜を残す撤退" デモ发生	ENDING 3（请参看前文的达成条件）
20	"さまよいの果てに" デモ发生	ENDINg 2（请参看前文的达成条件）
21	ロッカー室のロッカーを开锭した	用艾莉萨打开ロッカー室中被锁住的橱柜
22	受付事务室の箱が坏れるのを见た	打破受付事务室的箱子
23	本栋 2F 廊下の箱が坏れるのを见た	打破本栋 2F 廊下的箱子
24	诊察室の木の壁が坏れるのを见た	打破诊察室的木板
25	ライターを使ってメモを发见した	在受付事务室门前的桌子旁使用打火机发现文件（调查后出现"……暗……"的字样时使用打火机，VERY HARD，艾莉萨限定）
26	ライターを使いアイテムを发见した	在特殊病室、2F 坏掉的电梯前、给水设施点通路的植物旁使用打火机发现道具（调查后出现"……暗……"的字样时使用打火机，HARD）
27	NPC アリッサからアイテム入手	在山间过道中从NPC的艾莉萨那里得到道具
28	院长室の鍵を使用した	使用院长室的钥匙打开 2F 院长室的门
29	锖びた鍵を使用した	使用锖びた鍵打开 2F 院长室的机关（HARD）
30	别栋の鍵を使用した	使用别栋的钥匙打开可进入别栋北廊下的门
31	MAP を手に入れた	在受付事务室取得地图
32	《カートの手帐》入手	在受付事务室打破箱子后取得
33	《医师の告发书》入手	在院长室的暗门后取得
34	《院长の日记 2》入手	在别栋 B1F 廊下取得（击倒怪植物后）
35	《植物学者のノート》入手	在ロッカー室的衣橱内取得
36	《院长の日记 1》入手	在别栋 3F 的毒蜂房取得
37	《临床实验报告书》入手	在院长室取得
38	《药剂担当医のメモ》入手	在药品室的仪器架上取得
39	《山岳自警团通信》入手	在山间小屋外的树下取得
40	《名札》入手	从迷路的小女孩露茜处得到她的名片
41	《ラクーントゥデイ》入手	在病院里门的爬山虎下取得
42	《デイリーラクーン》入手	艾莉萨限定
43	《麻醉药のメモ》入手	在诊察室取得（乔治限定）
44	《封书》入手	在院长室书架旁的桌子上取得（阳子限定）

死守 desperate times

序号	事件名	达成条件
01	东侧オフィスの金库を开けた	用文件署内回览内取得的密码打开东侧办公室内的密码箱
02	待合室の金库を开けた	使用在 2F 待合室原勾玉位置获得的"エースガキ"打开该处另一侧的密码箱（Very Hard 难度）
03	ベンにファイルを渡した	将变电室铁桌抽屉内的底片交给记者班（Normal 难度）
04	ベンにフィルムを渡した	将收集来的胶卷交给记者本恩
05	ユニコーンのメダルを外した	将独角兽的硬币取下
06	コの字廊下の隐し扉を开いた	推开嫌疑犯确认室的桌子并爬到对面去便可达成
07	オニキスプレートを使用した	在警署大堂女神像的独角兽硬币处（先取下）使用该勾玉
08	ルビープレートを使用した	同上
09	サファイアプレートを使用した	同上
10	エメラルドプレートを使用した	同上
11	アメジストプレートを使用した	同上
12	地下驻车场のシャッターを开けた	使用 1F 大堂服务处的电脑打开地下停车场的电子闸门（女警丽塔求援情节后）
13	地下驻车场からホールへ联络した	使用地下停车场电子闸门旁的联络工具（女警丽塔求援情节后）
14	正面玄关に合板を打ち付けた	用 2F 屋上左侧门内的木板堵住玄关大门与侧门
15	地下驻车场のパトカーを动かした	推开地下停车场电子闸门旁的警车（马克限定）
16	ケビンのロッカーを开けた	打开 1F 东侧宿直室中凯文的柜子（凯文限定）
17	ケビンの机の引き出しを开けた	打开 1F 东侧办公室内凯文办公桌的抽屉（凯文限定）
18	ジャンの机の引き出しを解除した	在"异界"东改札楼梯上的尸体处取得文件ジャンのメモ（Hard 及以上难度），然后在"死守"1F 东侧办公室右侧有密码锁的办公桌前输入"0325"就可获得抽屉内的回复胶囊（蓝白）（凯文限定）
19	受付の引き出しを开锭した	打开服务受理处拐角的抽屉便可取得回复胶囊（蓝白）（艾莉萨限定）
20	1F 东侧廊下の棚を开锭した	打开 1F 东侧廊下往 B1F 阶梯尽头的木柜（艾莉萨限定）
21	南京锭の鍵を使用した	使用在玄关处的马文身旁拾到的南京锭（2F 屋上左侧铁门）
22	すべての MAP を手に入れた	获得全部地图
23	署内回览入手	在 1F 服务受理处的长沙发上取得
24	署内通知书入手	在 1F 大堂服务台马文一侧的桌上取得
25	シークレットファイル入手	在 B1F 变电室右侧铁桌的抽屉内取得（Normal 难度）
26	マービンのメモ入手	在 1F 东侧办公室个人房间的桌上取得
27	紧急指令所 A 入手	在地下停车场中央的报纸处取得
28	紧急指令所 B 入手	在 1F 东侧办公室右侧的办公桌上取得
29	警察署员の日记入手	在 1F 东侧宿直室双层床附近的地面上取得
30	猎奇事件ファイル入手	在 1F 东侧宿直室门前的木柜内取得（取得道具后，Very Hard 难度，艾莉萨限定）
31	履历书入りの封筒入手	在 1F 东侧办公室左侧的办公桌上取得

突破 end of the road

序号	事件名	达成条件
01	MOディスク(コードA)を使用	在中央通路1的电算室内录入密码A，然后在实验室男研究员处使用
02	MOディスク(コードG)を使用	录入密码A后，在实验室的玻璃窗左侧的装置上录入密码G，可在实验室或特殊研究室使用
03	电磁シャッターを开けた	打开关闭电磁闸门的装置
04	パスコードでシャッター1解放	利用血迹密码排列组合打开闸门1
05	パスコードでシャッター2解放	利用同一个密码（同一关内）打开闸门2
06	ダクトカバーをバールで外した	使用在培育室取得的バール撬开中央通路2中特殊实验室外侧的墙壁
07	ハンターμを全灭させた	全灭 Hunter－μ
08	"リンダ发见"デモ发生	在水处理区域触发找到女研究员琳达的情节
09	非常用保管スペースでコンテナ破坏	打破挡住非常材料保管仓库通往作业用通路1的木箱
10	放水に流された	玩家被洪水冲走（不在研究设施和地下水道区域内打倒或引爆 Tyrant）
11	水门管理室の床に穴を开けた	将水门管理室内的木箱推至地上画圈处
12	バルブハンドルを加工した	利用整备室的装置加工轮阀
13	"狭まる包围网"デモ发生	来到Apple Inn门前触发女研究员琳达被狙击手伏击的情节
14	"タイラント凶暴化"デモ发生	扶琳达去直升机的触发位置为离开办公大楼仓库后；以大道南为起点的触发位置为进入大道北侧前
15	タイラントを爆破した	使用引爆装置引爆 Tyrant
16	タイラントRを爆破した	使用引爆装置引爆 Tyrant－R
17	地雷探知机で地雷を探知した	装备在步道桥侧士兵尸体上找到的地雷探知机并探测地雷
18	ニュクスを爆破した	使用引爆装置引爆Nyx，不过只能给予其一定伤害
19	ニュクスを倒した	击倒 Nyx
20	"街を飞び去る"デモ发生	ENDING 1（请参看前文的达成条件）
21	"リンダと街を飞び去る"デモ发生	ENDING 3（请参看前文的达成条件）
22	"街を走り去る"デモ发生	ENDING 2（请参看前文的达成条件）
23	"リンダと街を走り去る"デモ发生	ENDING 4（请参看前文的达成条件）
24	リンダを生还させた	女研究员琳达生还
25	检查室でリンダと会话した	在安布雷拉研究设施的检查室中与琳达对话
26	实验管理室でカーターと会话した	在实验管理室内与卡特对话
27	ヘリ内でロドリゲスと会　した	在大道北侧的直升机内与罗德里格斯对话
28	检查室のカギを使用した	使用在东通路1资料室内取得的检查室的钥匙打开检查室的门
29	IDカードLv1を使用した	使用ID卡Lv1
30	IDカードLv2を使用した	使用ID卡Lv2
31	所内回览入手	在资料室内拐角的书橱上取得
32	装置の设定画面入手	在激光照射室内拐角的装置上取得
33	实验管理ファイル入手	在实验室出口左侧的台面上取得
34	研究员の日志入手	在培养室正对门口的操作台上取得
35	カーターへのメモ入手	在特殊研究室处理台右上角取得
36	メモの切れ端入手	在水门管理室的桌子上取得
37	CTSマニュアル入手	在步道桥往办公大楼仓库一端的出口旁士兵的尸体上取得
38	指令书入手	在办公大楼顶楼出口正对面的地面上取得
39	试药精制ファイル入手	在检查室内取得
40	检体リスト入手	在特殊研究室的电脑前使用录入密码G的MO碟取得
41	搬入许可书入手	在直升机舱内左侧的白色箱子上取得
42	ラクーントゥデイ入手	在中央通路4火焰旁取得新闻纸1
43	デイリーラクーン入手	在地下水路整备室中取得新闻纸2
44	マネースコープ入手	在北侧水路地面上／办公大楼仓库出口右手边的住宅地路地弯路尽头处取得新闻纸3

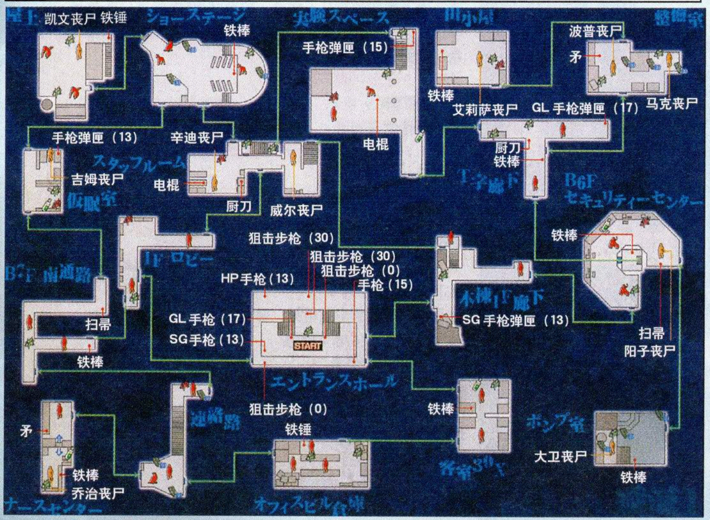
特别关卡指导手册之歼灭

歼灭是《生化危机 逃出生天 FILE2》的一个补充环节，其性质类似于清版过关类的动作游戏。但是其深植于“《逃出生天》系列”的基础上，对于玩家的记忆、智慧、操作三方面都提出了一定的要求，拥有别具特色的魅力。

歼灭图例

绿草　蓝草　红草　急救喷雾　手枪子弹　霰弹枪子弹　火炎弹
狙击步枪弹匣　杀虫剂　黄药瓶　灰药瓶　混凝土碎片　通行许可　地雷
丧尸　舔食者　乌鸦　丧尸犬　犀鸟
植物丧尸　蠼螋　毒蜘蛛　跳蚤　母狮
HUNTER　HUNTER γ　毒蜂　鳄鱼　幼虫

“()”代表弹匣的图标上的数字表示数量。
ABC 对应图片中相同的字母所代表的出入口。



歼灭守则

●选择最佳的歼灭路线，避免走重复冤枉路浪费时间；
●合理分配武器弹药；
●根据敌人的类型来确定歼灭其所使用的武器，好钢要用在刀刃上。

以下的攻略将根据上述“歼灭守则”的三点原则，从最佳路线、弹药分配、武器使用这三方面为大家进行解说。配合图例与地图，大家将能够更为详尽直观地选择自己的一套歼灭打法。

歼灭1　敌人数量 36　限时 30分钟

将正常流程通关一次，就会出现“歼灭1”。攻略中会适时提醒大家武器、弹药、敌人的位置。

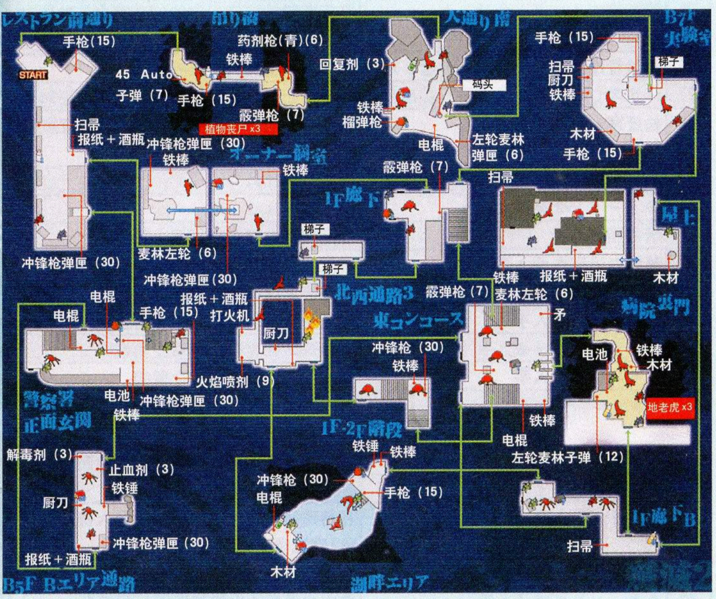
攻略路线

▲敌人　◆要点

エントランスホール/玄关礼堂
◆3把手枪和1把狙击步枪
1Fロビー/1楼走廊
▲丧尸×2
◆用手枪对付敌人
スタッフルーム/J' Bar 2楼
▲丧尸×2
◆用手枪对付敌人
ショーステージ/动物舞台
▲犀鸟×1、丧尸犬×2
◆把剩下的手枪火力都用在这里，接下来以狙击步枪为主力
屋上/天台
▲犀鸟×2、丧尸×1
ショーステージ/动物舞台
◆登上铁梯并进入“咆哮”中通往动物笼舍的门
反眠室/休息室
▲丧尸×1
B7F南通路
▲丧尸×2
联络路
▲丧尸×2、乌鸦×1
ナースセンター/护士中心
▲丧尸×2
联络路
◆进入“咆哮”中通往象舍中心的门
オフィスビル仓库/办公大楼仓库
▲丧尸×3
客室30X/客房30X
▲丧尸×2
◆注意墙根处的窟窿，可以正常通行
エントランスホール/玄关礼堂
◆进入1F右侧墙壁中央处的门
本栋1F廊下/医院主楼1F走廊
▲丧尸×2
B6Fセキュリティセンター/B6F保安中心
▲舔食者×2、丧尸×1
ポンプ室/水泵室
▲丧尸×1
◆此房间内的三个弹匣要注意回收
B6Fセキュリティセンター/B6F保安中心
◆从房间中心内的铁梯降下
T字廊下/T字型走廊
▲丧尸×2
警备室
▲丧尸×2
山小屋/山间小屋
▲丧尸×1
警备室
◆返回经过
T字廊下/T字型走廊
◆进入左侧通道尽头处有“EXIT”灯牌的门
实验スペース/实验场
▲丧尸×1、丧尸犬×1
完成

歼灭 2　敌人数量 33　限时 30 分钟

将“咆哮”到“死守”的其他结局通关后，角色人物不限，就会出现“歼灭 2”。恶心的蠼螋和跳蚤将在本章节内唱主角，要注意和它们保持距离，不幸被咬到的话会引起不利于战斗的异常状态。本章节内的主力武器为霰弹枪、轻型冲锋枪、麦林左轮。一般情况下，使用霰弹枪为主打武器，因为昆虫被轰中后会翻倒，可以赢得较宽裕的调整时间。



攻略路线

▲敌人　◆要点

レストラン前通り／饭店前通道

◆回收一把手枪，物尽其用

オーナー个室／主人房

▲植物丧尸×2

◆用手枪击倒丧尸，回收壁橱里的麦林左轮

1F 廊下／1F 走廊

▲跳蚤（小）×1

◆一开门不要犹豫，直接冲到前方避开门旁的跳蚤，装备麦林左轮一枪了结敌人。

◆回收楼梯旁的霰弹枪

东コンコース／东站台

▲跳蚤（大）×1、跳蚤（小）×2

◆用麦林左轮攻击它们，最后记得回收新的霰弹枪和麦林左轮。

病院里门／医院后门

▲蠼螋×1、蠼螋×2

◆由于蠼螋会从远距离跳过来，所以当敌人处于画面外时，自己千万不要站着不动让对方锁定。

1F 廊下／1F 走廊

▲毒蜘蛛×2

◆先走入口左侧的门去天台

屋上／天台

▲毒蜂×3

◆原路返回1F走廊，前往另一侧通路尽头的湖畔区域

湖畔エリア／湖畔区域

▲毒蜂×1、鳄鱼×1

◆回收入口前木造码头上的微型冲锋枪

北西通路 3

▲毒蜂×2

1F－2F 阶段／1 楼－2 楼的楼梯

▲跳蚤（小）×2

◆一进门先向楼梯上冲，因为迎面就有一只跳蚤，利用自动瞄准快速清掉两头夹击的敌人

◆回收此处的微型冲锋枪

B5F Bエリア通路／B5F B 区域通道

▲毒蜘蛛×2

◆记得回收此处的冲锋枪弹匣

警察局正面玄关

▲毒蜘蛛×2

◆记得回收此处的冲锋枪弹匣

レストラン前通り／饭店前通道

◆进入“咆哮”中通往动物园内的入口

吊桥

▲植物丧尸×2

◆此处的植物丧尸会突然冲向主角，实施远距离作战吧

大通り　南／大道南侧

▲毒蜂×2、蠼螋×2

◆注意不要陷入围攻，以霰弹枪为主打，先轰毒蜂

◆从“突破”中通往下水道的铁梯爬到最后的房间

B7F 实验室

▲蠼螋×2

完成

歼灭 3　敌人数量 36　限时 30 分钟

打通“歼灭 1”和“歼灭 2”后，难度和角色不限，系统就会提示出现“歼灭 3”。需要在 COLLECTION 模式中的 EXTRA 部分购买，“歼灭 3”的售价是 10000 点。在“歼灭 3”中的敌人以 HUNTER 和母狮这样具有一击必杀能力的凶恶敌人为主。不过，在本章节内有一些地雷，配合 R2 切换目标后射击可以将其引爆。本作的强力武器如麦林左轮、霰弹枪的弹药有限，所以在适当的区域攻略会建议大家使用火焰喷剂、燃烧瓶和手枪来尽量解决较弱的敌人，以遵循合理分配武器弹药的重要原则。

攻略路线

▲敌人　◆要点

バー店内／J’ Bar 店内

◆回收店内的手枪、手枪弹匣、火焰喷剂

受付事务室／服务处

▲HUNTER×2

◆火焰喷剂近距离喷射两到三下一个，如果运气不好只打死一个的话，用手枪补吧

监视所前通路

▲毒蜘蛛×2

◆用燃烧瓶近距离向下投掷脚旁的毒蜘蛛，一到两下一个

东侧オフィス／东侧办公室

◆有密码锁的办公桌旁和局长房间内的保险柜旁都有地雷，霰弹枪在局长办公桌的垃圾桶旁

ステージ动物舍／动物笼舍

▲丧尸犬×2、HUNTER×1、HUNTER γ×1

◆轰死HUNTER后，站在原HUNTER的位置是个不错的地形

搬出路

▲HUNTER γ×2

◆个别敌人隐藏在水里

ステージ动物舍／动物笼舍

◆进入“EXIT”灯箱的门

联络阶段

▲HUNTER×2

◆用燃烧瓶击倒它们

北侧车辆／北侧车厢

▲HUNTER×1、HUNTER γ×1

◆继续用燃烧评、喷剂来对付敌人

アップルイン・スクエア／Apple Inn 广场

▲丧尸犬×1、母狮×1

◆以霰弹枪收拾母狮，动作要快，另外回收此处的麦林左轮

监视所前通路

◆进入“咆哮”中前往动物园正门广场的小通风口

B2F 通路

◆小心此处的三个地雷，用手枪将其引爆

ロッカー室／储物室

▲幼虫×1

◆回收霰弹枪子弹和火焰喷剂

B2F 通路

◆A 出口对面通道右侧的 C 出口前往警察局的地下停车场

地下驻车场／地下停车场

▲母狮×2

◆用手上的左轮麦林对付敌人，然后进入“死守”中通往 B1F 通路的门

排水エリア／排水区域

◆途中有三个地雷

ホール／大房间

▲跳蚤×2

客室 306／306 客房

▲HUNTER×1

◆一进入厕所就要马上瞄准，因为 HUNTER 就在门边埋伏

◆沿路返回，途中经过大房间、排水区域、地下停车场（取得咖啡色汽车上的燃烧瓶）

地下トンネル／地下隧道

▲HUNTER γ×1

◆敌人埋伏在水中

メインシャフト／研究所中央动力部分

▲毒蜂×4

◆进入指示灯为蓝光的门

アパート 1F／大楼 1 层

▲舔食者×2

诊察室

▲HUNTER×3

◆呆在入口的狭窄通道处，等敌人过来一一击破

地下トンネル／地下隧道

▲HUNTER γ×2

联络阶段

◆楼梯的上下两端各有一个地雷，下端的地雷较难用手枪引爆，建议算准距离后使用燃烧瓶向下投掷

B6F 东侧通路

▲HUNTER×1、HUNTER γ×1

完成



特别关卡指导手册之对峙

这是游戏追加的一个BOSS RUSH特别关卡，一共分为三关，每一关的BOSS和道具配置都不尽相同。对峙的另一个特点就是，在一个BOSS场景内所取得的武器道具可以带入到下一个BOSS的关卡内。意即如何分配武器弹药也有很大的学问在其中。以下的攻略将以Normal为标准，再配合指引式的建议来协助玩家打通对峙，赢得与众BOSS战斗的胜利。

对峙1

第1战 G变异体

利用宽敞的场景多多走动，让行动迟缓的G变异体无法抓到你的行踪。主要使用所获得的全部手枪火力来对付G变异体，推荐使用凯文的狙击。

入手道具：霰弹枪、回复剂、红色药草、手枪弹盒、手枪弹匣、蓝色药草、绿色药草×2、手枪、铁矛、匕首、硫酸弹、铁锋、连射手枪、狙击步枪、铁棒

保留武器：硫酸弹、狙击步枪、霰弹枪

第2战 巨型海参

它的触手保持一远一近这样的攻击顺序，我们只要采取先回身引开，再接近攻击的顺序即可保证安全。在近距离射击完3发炸裂弹和3发硫酸弹就可以将其击倒。

入手道具：新闻纸＋酒瓶、手枪弹匣、抗病毒剂、绿色药草×2、蓝色药草×2、铁槌、榴弹枪（炸裂弹3发）、霰弹枪弹盒、铁锋、手枪弹盒、红色药草、急救喷雾、手枪

保留武器：榴弹枪

第3战 女性舔食者

一开始的两匹舔食者直接用手枪击倒，然后冲进女性舔食者身后的走廊死角内使用手枪平射来对付她。

入手道具：绿色药草×2、红色药草、蓝色药草、新闻纸＋酒瓶、抗病毒剂、麦林弹匣、铁锋、匕首、火箭炮

保留武器：火箭炮、麦林弹匣

第4战 暴君

建议将其引上3楼右侧狭窄的通道处，近距离用手枪上举连轰暴君的心脏20～30发左右就能将其KO。不过期间暴君会有一段无敌时间。

入手道具：铁槌、绿色药草×2、红色药草、手枪弹盒、蓄电池、匕首、手枪、狙击步枪弹匣、急救喷雾、霰弹枪弹盒

第5战 暴君R

首先轰一发火箭炮给其尝尝颜色，然后暴君就会不断地跳来跳去，我们只需保持移动然后靠近其用麦林手枪上举射击它的心脏（射中会爆血），持续10发子弹左右就可以解决它。场地内有7发麦林子弹，再加枪里原有的7发，足够了。如果没有保留火箭炮的话，就要做好打持久战的准备了，因为暴君R实在是非常耐打。

入手道具：麦林手枪、手枪弹匣、狙击步枪弹匣、新闻纸＋酒瓶、匕首、45毫米弹盒、硫酸弹、绿色药草×3、红色药草×2、蓝色药草、手枪弹盒、铁锋、铁矛

对峙2

第1战 丧尸象

近距离使用硫酸弹和手枪射击大象的头部，不过要小心其象鼻的攻击，最好一看到它摆动鼻子就立即后退。场地内的药草很多，充分利用其来回复HP吧。

入手道具：绿色药草×4、蓝色药草×2、红色药草×2、手枪、狙击步枪、榴弹枪（炸裂弹3发）、榴弹枪（硫酸弹3发）、铁锋、新闻纸＋酒瓶、蓄电池、手枪弹盒

保留武器：狙击步枪、榴弹枪

第2战 丧尸雄狮＋母狮

需要小心的是，一开始的两头狮子都会进行突击，躲为上着。然后使用狙击步枪狂扫将母狮击毙。最后利用速射手枪来和雄狮周旋，雄狮会在车站顶棚和路面上跳来跳去，待其跳下来后再对其射击。

入手道具：霰弹枪弹盒、炸裂弹、新闻纸＋酒瓶、铁矛、铁棒、榴弹枪（炸裂弹3发）、狙击步枪、麦林手枪、连射手枪、急救喷雾

保留武器：榴弹枪、麦林手枪

第3战 巨型跳蚤王

先用榴弹枪（炸裂弹3发）清除掉巨型跳蚤王旁边的3匹巨型跳蚤，然后站在巨型跳蚤王正面的那根柱子的背后用狙击步枪和炸裂弹对准它的头部轮番招呼它吧。

入手道具：硫酸弹、狙击步枪弹匣、手枪弹匣、蓄电池、铁矛、榴弹枪（炸裂弹3发）、霰弹枪、麦林手枪、止血剂、蓝色药草、红色药草×2、绿色药草×2、急救喷雾

保留武器：榴弹枪、霰弹枪

第4战 Tyrant－R

利用场景中央直升机的阴影来迷惑Tyrant－R的追击，主力使用麦林手枪来对付它。当Tyrant－R要使用回旋攻击前必须立即后退，否则会被一击必杀。确保起爆机关一定要留到下一关。

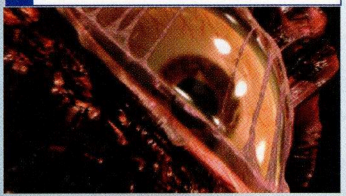
入手道具：起爆机关、炸裂弹、霰弹枪弹盒、麦林手枪、铁矛、铁槌、榴弹枪（硫酸弹6发）、回复剂、蓝色药草、红色药草、绿色药草×3、急救喷雾

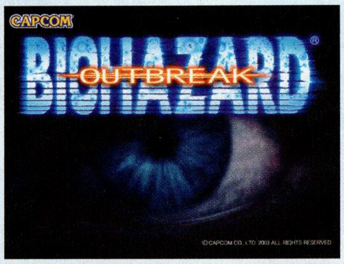
保留武器：起爆机关

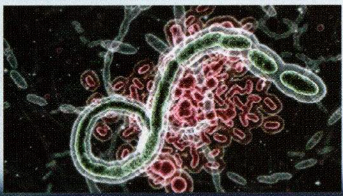
第5战 Nyx

先去装甲车上取得火箭泡，然后使用起爆机关将Nyx的核心部分打开，最后使用火箭炮一发将其KO。

入手道具：手枪弹盒、狙击步枪弹匣、蓄电池、铁槌、铁锋、匕首、火箭炮、榴弹枪（炸裂弹3发）、红色药草、绿色药草×3、急救喷雾







对峙3

第1战 G变异体

具体打法和对峙1差不多，也可以选择在极近的距离用霰弹枪来KO它，4到5发子弹。

入手道具：绿色药草×3、红色药草、蓝色药草×2、回复剂、手枪、霰弹枪、连射手枪、麦林手枪、匕首、手枪弹盒、手枪弹匣、蓄电池

保留武器：麦林手枪、回复剂

第2战 巨型海参

使用油筒上的火箭炮，在近距离一发KO它。如果想省下火箭炮的话，那就按照对峙1的打法来对付它吧。但是要注意，它的体力会增加。

入手道具：急救喷雾×2、绿色药草×2、红色药草、蓝色药草、抗病毒剂、手枪、麦林手枪、霰弹枪、火箭炮、铁棒、铁槌、新闻纸＋酒瓶、手枪弹盒、霰弹枪弹盒、硫酸弹、手枪弹匣

保留武器：硫酸弹、霰弹枪弹盒

第3战 女性舔食者

基本打法和对峙1一模一样，在此就不赘述了。

入手道具：绿色药草×2、红色药草、蓝色药草、抗病毒剂、手枪、麦林手枪、榴弹枪（炸裂弹3发）、铁棒、新闻纸＋酒瓶、蓄电池、手枪弹盒

保留武器：榴弹枪（炸裂弹3发）、硫酸弹

第4战 暴君

炸裂弹3发加硫酸弹2发可以将其体力轰下大半，接下来使用狙击步枪连射一轮就能将暴君制服。或者近距离用麦林手枪上举射击，7枪内必KO。

入手道具：急救喷雾、绿色药草×2、红色药草、手枪、麦林手枪、狙击步枪、铁棒、蓄电池、手枪弹盒、霰弹枪弹盒、麦林弹盒

保留武器：麦林手枪、霰弹枪

第5战 暴君R

暴君R的攻击方式共有4种，分别为跳跃攻击、突进、爪击、脚踢。主力攻击目标是它的心脏，近距离上举麦林手枪射击。

入手道具：绿色药草×2、红色药草、蓝色药草、麦林手枪、匕首、扫帚、铁棒、铁矛、新闻纸＋酒瓶、手枪弹盒、45毫米弹盒、手枪弹匣、麦林弹匣、硫酸弹

保留武器：这关的武器多为弹药。

第6～10战提示

接下来的5场战斗其实就是将"对峙2"再打一遍，基本战斗方法无二致，在此就不赘述了。但是有一点值得注意的是，在第7战，也就是对阵丧尸狮群时所获得的起爆机关必须将其保留到最终战。而对Nyx战时，如果实在撑不住想用起爆机关时，也千万不要用。这里再提供一个比较有效的办法，先攻击Nyx身体上的Tyrant，当给予Tyrant一定的伤害后，Nyx的核心就会展开，这需要一段漫长的时间。待核心展开后，就好好把握机会将其轰毙吧。

最终战 Tyrant×3

首先利用麦林手枪和炸裂弹狂轰击破最先出现的绿色Tyrant之一。然后利用起爆机关解决另一个绿色Tyrant。其间寻找机会取得场地内的火箭炮，最后引诱红色Tyrant发动突进攻击，在它发动突进的一瞬间发射火箭炮将其解决。火箭炮的位置在场地的左下角处。

入手道具：急救喷雾、绿色药草×3、手枪、麦林手枪、狙击步枪、火箭炮、铁棒、铁槌、铁矛、火炎瓶、新闻纸＋酒瓶、手枪弹匣、炸裂弹



恶魔城Castlevania

恶魔城	Konami	ACT
PS2 Castlevania	2003年11月27日发售	日版
1人	124KB	6980日元
只对应DS2手柄		推荐玩家年龄: 12岁以上

大家也许会感到奇怪，为什么《PS2专辑》出到了第三本却要刊登两年前的老游戏的攻略。这当中最主要的原因自然是3D《恶魔城》的最新作推出在即，我们考虑到两年前因为种种原因错过了《恶魔城》的玩家可能会在新作推出前体验一下3D战斗的感觉。而另一方面的原因则是，两年前制作攻略时因为要让攻略一期完结并同时推出剧情小说，所以在制作时难免有些赶，身为制作人的笔者本身也希望能够有一份更加完美的版本保留下来，以便喜爱这一作的玩家随时查询。所以，大家才看到了今天这份重新制作的《恶魔城》的攻略。

关于美版和日版的区别

两年前制作攻略时，笔者所使用的版本是在10月先行发售的美版，日版在稍后的11月才发售。从游戏本身来说，美日版是没有什么太大区别的：两个版本具有同样的隐藏人物和隐藏模式，同样收录了英语和日语两种语音。所不一样的地方在于，后发售的日版追加了美版所没有的日文字幕，并发售了限定版。

当年制作攻略时，笔者用美版中的英日语配音都完成了游戏，所以在剧情上也已经同时考虑到了美日版在一些细节说法上的差异。而这次重新制作攻略时，虽然采用日版游戏作为基础，但是笔者同样会按照以前的做法制作，所以无论你拥有美版还是日版游戏，都不用担心攻略会不起作用。



约希姆篇

将里昂篇通关一次后，重新开始新游戏，在签名时输入"@JOACHIM"，玩家就可以操纵地下瀑布迷宫的BOSS吸血鬼约希姆进行这个特别的模式了。

约希姆篇没有剧情，玩家只要突破5大区域，最后在魔天胧月宫击败吸血鬼沃尔特以及死神就可以通关了。约希姆的操作也和里昂完全不同，他没有攻防等具体的数值设定、不能升级、不能够购买和使用道具，除了两种基本的攻击模式外，惟一的特殊攻击手段就是当杀够一定数量的敌人积攒了足够的MP后才可以使用的必杀技。在游戏中，玩家可以在特定



里昂·贝尔蒙特篇

必杀技

中文名称	英文名称	输入方法	效果	习得方法
五连鞭	Extension	□□□□□/△	最大连续攻击次数提升至5	打倒敌人20个以上、5种以上
收紧	Drow Up	□△□	将体重较轻的敌人拉至自己的身边	打倒敌人150个以上、30种以上
浮空	Vertical High	□□□△	击打地面令周围的敌人浮空	打倒敌人10个以上、35种以上
升龙击	Rising Shot	□□□△□	将敌人浮空后再进行追打	打倒敌人400个以上、50种以上
飞龙击	Fast Rising	△后迅速输入□	出招后立刻跳至空中追击	打倒敌人100个以上
空旋爆	Spinning Blast	□△□□	旋转起跳后用能量波攻击地面	打倒敌人600个以上、65种以上
空能爆	Energy Blast	□□□△□△ 或在飞龙击中输入△	在空中攻击敌人后 继续以能量波攻击地面	打倒敌人525个以上、55种以上
音速刃	Sonic Edge	左摇杆一圈后△	发射360度全方位的真空波	打倒敌人1250个以上、70种以上 或者连续完美防御100次以上
空连1	A Extension1	空中□□□	空中最大连续攻击次数提升至3	打倒敌人40个以上、10种以上
空连2	A Extension2	空中□□□□□	空中最大连续攻击次数提升至5	打倒敌人80个以上、20种以上
闪避攻击	Step Attack	紧急闪避中输入□/△	紧急回避中的攻击	打倒敌人230个以上、40种以上 或者使用紧急闪避100次以上
鹰爪击	Falcon Claw	二段跳中输入× 击中敌人后可再次输入×	以高速踢向最近的目标	打倒敌人300个以上、45种以上
紧急闪避	Quick Step	架构中×(配合左摇杆)	进行完全无敌的回避行动	打倒敌人3个以上、1种以上
紧急闪避2	Quick Step2	在紧急闪避中再次输入指令	进行第二段回避	打倒敌人110个以上、25种以上
完美防御	Perfect Guard	受到攻击瞬间防御	以没有硬直的状态完全防御攻击 成功后可以回复少量红心和MP 同时可令敌人陷入硬直状态	防御敌人的攻击15次

注意："打倒敌人？个以上、？种以上"表示打倒敌人的个数和种类都要达到要求。

强化宝珠系统详解

强化宝珠系统(Effective Orb System，以下简称“EOS”)是这代《恶魔城》的核心系统之一，是以传统的副武器系统为基础，利用7种宝珠强化副武器效果的独特系统。下面是5种副武器分别与七种宝珠配合而产生的效果的列表。

操作介绍

按键	功能	按键	功能
□	轻攻击/开门/确定	R3	即时窗口的开启/关闭
△	重攻击/取消	SELECT	全体地图
×	跳跃/关闭即时窗口	START	暂停/状态菜单
○	副武器/EOS/确定	左摇杆	角色移动/光标移动
L1	强化宝珠即时窗口	右摇杆	即时窗口中光标的移动
L2	魔导器即时窗口	十字键	同右摇杆
R1/R2	防御/架构	架构中○	发动/关闭魔导器
		跳跃中×	二段跳

匕首

宝珠	名称	中文名	消耗	效果
无	Knife	匕首	1	往正前方直线扔出1把高速匕首
红	Triple Dagger	三重匕首	4	往正前方直线扔出3把高速匕首
紫	Magic Missile	魔法光弹	12	发射出7发可自动索敌的匕首
蓝	Neddle Claw	针刺神爪	6	在前方一定距离处的地面召唤出巨针
绿	Force Cannon	神力加农	6	往正前方发射出具有穿透性的光弹
黄	Astral Knife	星光匕首	15	在身体周围制造数把可自动索敌的匕首
白	Spread Gun	扩散火枪	9	往正前方发射出高速的大范围光弹
黑	Blade Serpent	神龙飞刃	18	放出可自动追踪的匕首神龙进行攻击





战斧

宝珠	名称	中文名	消耗	效果
无	Axe	战斧	6	往正前方发射出一对战斧
红	Spiral Axe	螺旋飞斧	9	往身体周围发射出数柄战斧
紫	Axe Tornado	战斧龙卷	15	在身体周围制造出一个斧旋风
蓝	Spinning Edge	飞旋刃	7	往正前方发射出一个可往复攻击1次的巨斧
绿	Hi-speed Edge	高速刃	7	手持巨斧往正前方高速冲刺
黄	Spirit Ripper	裂魂刃	18	放出3个齿轮状的攻击道具，可自动索敌
白	Axe Trap	悬斧陷阱	15	在发动时的位置设置不断盘旋的战斧陷阱
黑	Rapid Slash	疾速闪刃	12	往正前方突进的同时用腿进行数连击

圣水

宝珠	名称	中文名	消耗	效果
无	Holy Water	圣水	6	在身体正前方一定范围内洒下圣水
红	Roaring Flames	怒吼之炎	9	在身体四周用圣水引发火焰
紫	Cross Blazer	交叉焰光	12	捶击地面引发十字形的能量波
蓝	Energy Gazer	能量喷泉	7	往正前方的地面击打出不断喷射出的前进喷泉
绿	Flame Sparks	火焰闪光	6	向前方扔出圣水罐，反弹后在地面引发火焰
黄	Holy Symbol	神圣印记	6	在原地制造出神圣印记的陷阱
白	Aqua Disk	圣水神碟	15	在原地制造出圣水的圆盘对付空中的敌人
黑	Energer Wave	能量波动	12	往正前方的地面击打出不断前进的波动





水晶

宝珠	名称	中文名	消耗	效果
无	Crystal	水晶	4	在地面设置会定时自爆的水晶石
红	Mash Crystal	碎裂晶石	6	在地面设置会定时自爆的大威力晶石
紫	Shatter Plane	晶石破	30	将全屏幕敌人像水晶石一样破坏掉
蓝	Hail Crystal	晶石陨落	12	从天上落下巨大的水晶
绿	Drain Stone	吸精石	12	扔出的晶石击中敌人以后可以吸取敌人的体力
黄	Satellite	护身卫星	22	在身体周围制造4个护身的水晶
白	Judgement	神圣审判	30	从天上不断落下圣水雨
黑	Vanish Storm	净化风暴	18	往身体正前方喷射高浓度的圣水雾

十字架

宝珠	名称	中文名	消耗	效果
无	Cross	十字架	6	在身体周围制造2个护身十字架
红	Double Cross	双重十字	9	在身体周围制造5个护身十字架
紫	Michael's Sword	天使之剑	15	往敌人所在处召唤出巨大的十字形光柱
蓝	Divine Cross	超凡十字	12	在身体前面制造出一个悬浮的巨大护身十字架
绿	Holy Light	神圣光辉	9	往正前方发射出一个高速的十字架进行攻击
黄	Grand Cross	大十字架	18	在身体周围制造出多个盘旋的大十字架
白	Agnea	十字电光	18	从手部发射出电光连续攻击敌人，击中后出现十字纹章
黑	Six Saints	六圣徒	22	在身体上方制造出6个可自动发射光弹的十字架





地点、或者击败特定BOSS后得到提升约希姆的HP、MP、攻击力和防御力的道具，以保证在面对游戏后期的强大敌人时不至于显得过于吃力。由于约希姆没有挥鞭跳这个特殊动作，所以游戏在需要用到这些能力的地方特定准备了约希姆专用的移动平台。

挑战这个模式要充分利用约希姆攻击距离远、移动速度快的特色，因为他不能防御，所以要尽量避免被大量敌人近身围攻的情况出现！

约希姆的操作列表

按键	功能
□	普通攻击(可蓄力)
△	切换攻击模式
×	跳跃/二段跳
○	必杀技(需要MP)
R1	锁定(最近的敌人)
R1+×	快速移动

无人喝彩的奏乐堂1F里的针刺陷阱屋，在如图所示处静立一分钟左右，会出现移动平台。



无人喝彩的奏乐堂2F里的针刺陷阱屋，在如图所示处静立一分钟左右，会出现移动平台。

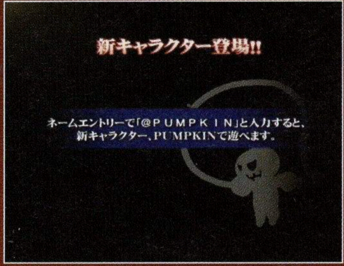




南瓜头篇

将约希姆篇通关后，重新开始新游戏，在签名时输入"@PUMPKIN"，这样就可以使用隐藏人物南瓜头了。

南瓜头的基本数据要比里昂高很多，但是初始HP和MP都只有里昂的一半。南瓜头初始状态下就拥有里昂的全部技能，而且武器也直接为里昂的最强武器"Vampire Killer"。在游戏的过程中，南瓜头无法取得圣水等5种副武器，但它天生自带有副武器爆炸南瓜，这个副武器也可以和宝珠结合使用EOS。









魔导器

魔导器是从《月下夜想曲》以来引入这个系列的重要系统之一。使用魔导器会消耗MP，而MP必须通过防御敌人的特殊攻击或者使用完美防御才能积蓄起来。



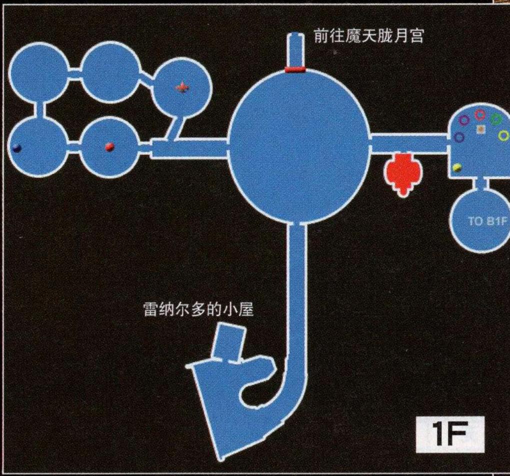
名称	效果	入手场所
火神之像	在地面上沿着移动轨迹划出火焰	城堡入口的教学屋内
堕天使之剑	接触敌人就可以造成伤害	无人喝彩的奏乐堂2F钉板屋的隐藏房间内
白玉棋子	暂时提升防御力	雷纳尔多商店中出售
黑玉棋子	暂时提升攻击力	圣骸共鸣院黄龙之键封闭的门后
水晶头骨	暂时进入隐身状态（依旧会受到攻击）	魔天胧月宫1F幻影低概率随机落下
无敌之瓶	暂时无敌	魔天胧月宫1F幻像骷髅低概率随机落下
冥想香炉	缓慢恢复红心	地下瀑布迷宫通向B2F的滑轨车上收集所有水晶
犀星香炉	缓慢恢复HP	被时间遗忘的庭园2F需要用野狼之足到达的隐藏房间内
野狼之足	加快移动速度	反魂秘术研究栋3F朱雀之键封闭的大门后
小金锤	挥鞭击中物体就能获得金钱	地下瀑布迷宫B2F冰封的大门后

通向黑暗深渊的序章

游戏从雷纳尔多的小屋开始，这是游戏中类似里昂大本营一样的地方。只要使用魔法传票(Magic Ticket)或者利用打败BOSS后出现的传送点，里昂就会立刻回到这里。

进入恶魔城后，两边的路分别通向训练之间和传送之间，当中才是通向恶魔城主体部分的道路。不过游戏最开始时，通向本体的大门被五重结界封印着，玩家必须击败守卫BOSS才能完全解开封印。传送之间里有通向5大BOSS所在区域的传送点，不过在正式开始挑战前最好前往训练之间学习游戏的基本操作。在训练之间里，玩家除了可以学会二段跳、挥鞭跳以及魔导器的基本使用方法外，还能够得到一些回复道具以及最初的魔导器——火神之像。

一切准备妥当以后，就可以前往传送之间挑战了。传送点通向的区域从左到右依次是：反魂秘术研究栋、被时间遗忘的庭园、圣骸共鸣院、地下瀑布迷宫和无人喝彩的奏乐堂。5大区域之间是平等的，玩家可以自行选择攻略的顺序。



无赖？实用？道具复制大法！

这是一个简单而且使用的秘技，而且没有任何副作用，相信很多人都会用到它。不过由于它在一定程度上会降低玩家探索的乐趣，所以笔者特地在排版的时候设置了一个障眼法。如果你考虑清楚并决定要使用这条秘技，请将书本旋转180度后阅读右方文字。



请旋转180°

在恶魔城入口处的存盘点前的走廊处，站在如图所示位置按START键打开暂停菜单并选择"ITEM LIST"选项，这时背景音乐中会出现嗡嗡声。此时用L、R和十字键选择各种道具和装备品，你会发现每个已有道具的数量都增加了1。只要反复操作，所有道具的持有数都可以达到最大值9(高难度模式下为5)。此法可以用来复制所有已经得到的物品，包括回复道具、装备品以及剧情道具。如果使用此法复制高价的钻石和高级装备品到雷纳尔多的商店里去倒卖，很快就可以成为富翁。(不过需要注意，卖出时至少要留下一个作为复制的基础才行！)

虽然此法没有副作用，不过笔者要再次提醒玩家，在轻松游戏和探索乐趣之间一定要好好选择才行啊！请将书本旋转180度继续欣赏攻略！

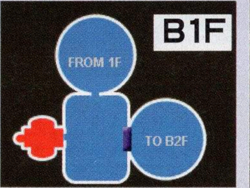
永久拷问牢狱

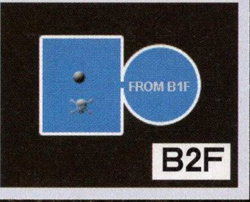
从传送之间的另外一扇门里出去，一段很长的盘旋楼梯将人们引向了恶魔城深深的地下。在那里你会找到一扇被魔法封印着的大门。如果已经在魔天胧月宫找到了藏在小黑屋里的魔法钥匙(具体取得方法请参看魔天胧月宫部分)，你就能打开大门，发现这被遗忘的恶魔城的最大秘密！它就是巨大的腐败恶魔——被遗忘者。

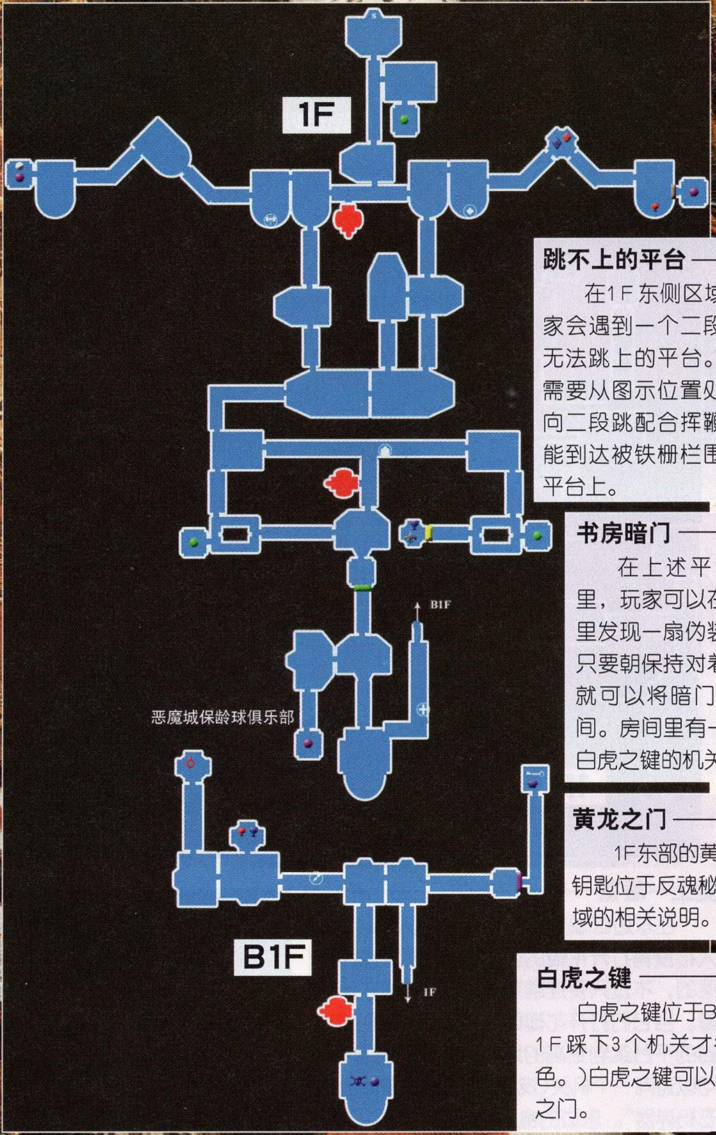
BOSS 被遗忘者

被遗忘者拥有恶魔城中最大的体型和最多的体力。玩家要分别在3个不同的平台上与它战斗。获胜之后可以取得黑之宝珠。





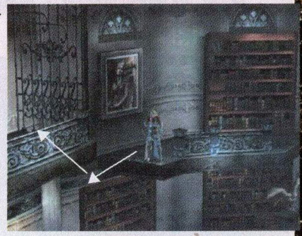




圣骸共鸣院

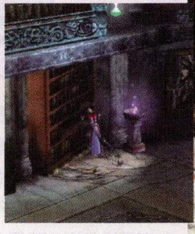
圣骸共鸣院1F分为南北两个部分，玩家要想进入南部必须先找到3个机关才行。（参见地图中的绿色标记物。）从1F南部的楼梯下至B1F，最下方的房间即为BOSS屋。

跳不上的平台



在1F东侧区域，玩家会遇到一个二段跳也无法跳上的平台。这时需要从图示位置处用变向二段跳配合挥鞭跳才能到达被铁栅栏围住的平台上。

书房暗门



在上述平台所通向的区域里，玩家可以在道路尽头的房间里发现一扇伪装成书橱的暗门。只要朝保持对着墙的方向移动，就可以将暗门打开进入隐藏房间。房间里有一个机关，是封印白虎之键的机关门的钥匙之一。

黄龙之门

1F东部的黄龙之门需要黄龙之键才能开启。这把钥匙位于反魂秘术研究栋，具体取得方法请参看该区域的相关说明。这里存放的是魔导器黑玉棋子。

白虎之键

白虎之键位于B1F东侧的机关门内，要想取得必须在1F踩下3个机关才行。（本攻略收录的地图中标记为紫色。）白虎之键可以用于开启无人喝彩的奏乐堂1F的白虎之门。

恶魔城保龄球俱乐部

在1F最西南角房间的走廊里，玩家可以遇到一个眼球怪和一队呈三角形队列的骷髅兵。当眼球怪降到地面准备进攻时挥鞭攻击它，它就会像保龄球一样滚出去，如果击中骷髅兵就可以将其一击必杀。如果用这个方法杀死骷髅兵的速度很快（攻击眼球怪的次数少），那么之后还会出现两批骷髅兵。如果成绩出色的话，在消灭这3批骷髅兵后会有道具从天而降。

圣魔大战

在B1F西侧的房间里，玩家会遇到5个并排放置的雕像。这些雕像的正面和背面分别雕刻着圣徒和恶魔的头像。用武器击打雕像可以令它们转动。按照特定规律调整雕像朝向房间正中的头像，可以打开这个房间的两个出口。

从左往右（以此房间视角为准）排列为“圣魔魔圣魔”可以打开西面的门，当中存放着装饰品“血染的斗篷”；按照“魔圣魔圣圣”的顺序排列则可打开背面的大门，里面放着一个提升HP上限的道具。

P.S.如果对着某个雕像连续攻击，让它旋转很多圈（约为50圈）后，雕像会原地飞起，然后大头朝下落下。离开这个房间再进入后，倒栽葱的状态会被解除。



BOSS 活尸寄生体



这个BOSS的最大弱点就是副武器十字架，在攻击BOSS本体的小肉芽时如果同时使用十字架或者双重十字（红之宝珠的EOS）辅助攻击，BOSS的体力就如同决堤的长江一般一泻千里。（圣水效果也不错。）在战斗时BOSS会召唤出造型猥亵的大肉虫在全屏幕范围内进行突击。由于玩家的攻击无法对肉虫造成任何伤害、也不能阻碍它的行动，所以玩家要做的就是在不被肉虫击中的同时不断攻击！首先要破坏掉4个眼球让BOSS现出真身小肉芽，然后紧追小肉芽不停攻击即可。

获胜后可以得到蓝之宝珠。

P.S.066和067号魔物只会在这次的战斗中出现！

BOSS RUSH

无论玩家进行的是哪种模式的游戏，只要击败了位于永久拷问牢狱最底层的隐藏BOSS被遗忘者并且将该模式通关，原本用来传送至5大区域的传送之间就会出现新的传送点。这个传送点是“BOSS RUSH”模式的入口，进入以后，玩家需要连续挑战游戏中出现过的所有BOSS。此模式中各BOSS出场顺序是：火元素→霜元素→雷元素→生灵（蓝）→生灵（红）→活尸寄生体→巨像兵→魅魔→美杜莎→约希姆→被遗忘者→沃尔特→死神。每战胜一个BOSS玩家都可以获得一些红心和回复道具作为奖励。

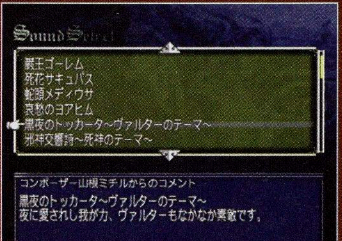
这个模式最大的特色是能够保留进入时角色的所有能力，除了约希姆外，里昂（普通难度、全技能模式、高难度模式）和南瓜头还能够保留身上携带的道具并可以任意使用。追求最速通过的玩家应该在进入之前准备好各种必要的装备以及回复道具才行！



SOUND TEST

将里昂篇通关一次后，雷纳尔多的商店中会出现隐藏的商品“八音盒”（オルゴール），售价999。将这个道具买下以后，存档并退回到标题画面，就可以进入隐藏的音乐欣赏模式。在这里玩家可以听到游戏中出现的所有背景音乐，并能看到曲作者山根美智留女士对每首乐曲的简介。







雷纳尔多的商店

雷纳尔多的商店是里昂重要的根据地，这里会出售基本的回复道具、防具、装饰品以及部分魔导器。随着里昂击败的BOSS数量的增多，商店里会逐渐增加一些新的商品。使用道具魔法传票后里昂会立刻回到商店的门前，购买结束后使用记忆传票(Memorial Ticket)则可以立刻返回到里昂最后到达过的记录点，十分便捷。

P.S.将普通模式通关后，商店里会追加隐藏商品八音盒(见后文)和翡翠面具(Jade Mask)。翡翠面具是装饰品，装备效果是可以用身体直接破坏恶魔城中的烛台。而将高难度模式通关后，商店来还会追加隐藏商品麦比乌斯胸针(见后文)。





空中平台

在西边最初的通路边有一个房间，当中有很多不断移动的扶把。这里要通过不断挥鞭跳前进，最后在空中击中墙上的机关令下方出现平台。从这个房间出去后最后可以找到一个机关(参见地图中的墨绿色标记物)。

P.S.此房间的楼梯下方隐藏有一个提升HP上限的道具。



青龙之门

在庭园西南角的青龙之门内，存放着可以增加装备品携带上限的重要道具——道具袋(Tool Bag，どうぐふくろ)。开门所需要的青龙之键可以在地下瀑布迷宫得到。

被时间遗忘的庭园

这一关虽然是“一本道”，只要一路前进即可直接挑战BOSS，但是道路却是又长又乱，一定要经常察看地图确认自己的方位才行。在基本地图的重点，玩家会看到很多狮身人面像，将它们破坏后就能够发现通向BOSS屋的道路了。



更上一层花



在东边区域有两只巨大的食人花。在食人花没有打开花瓣的时候攻击它们是没有效果的，不过只要连续攻击即可令它们打开花瓣。当它们打开花瓣时，可以把它们当作垫脚的平台跳到更高的地方。较西边的食人花可以通向一个机关(浅绿色)和重要装饰品“宝石粉碎器”。东边的食人花则可以通向闪电鞭和魔导器犀星香炉的所在地。



犀星香炉

从东边的食人花来到2F，在断桥处使用野狼之足向东侧(按照该处镜头角度应为画面左上角)跳跃，即可来到另外一处通道。在这里玩家可以找到魔导器犀星香炉。

P.S.通道正下方的凹穴处隐藏有一个提升红心上限的道具。

闪电鞭

从东边的食人花来到2F，一路前进可以找到封印闪电鞭的塔楼。不过在取得之前，玩家必须打败守卫这里的元素战术士·电魔才行。

BOSS 元素战术士 电魔

电魔的基本攻击手段和其他两个元素战术士区别并不是很大，应该不难应付。



朱雀之键

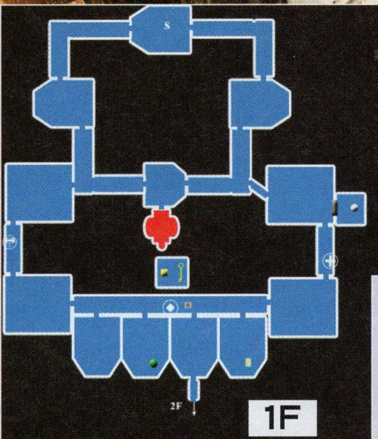
在庭园东面的记录点附近，有一个被三角形机关门封印住的房间。推动关卡中的机关(参看地图中的浅绿色标记物)即可打开大门。房间里存放着朱雀之键，可以打开反魂秘术研究栋2F的朱雀之门。

BOSS 蛇头·美杜莎



美杜莎最常用的招式就是近身的蛇发连击，如果对于完美防御掌握得比较熟练的话，相信这一招并没有什么太大威胁。它的特殊攻击是从双眼发射出石化光线，如果被击中就会陷入暂时的石化状态，会遭到后续的追加攻击。不过石化状态只要连打按键就可以快速解除，所以问题也不是很大。当受到伤害的程度较高时，美杜莎会发射飞石或者跳到空中放蛇。前者只要保持移动即可避过，对付后者如果能够近身使用高攻击力且能够长时间滞空的EOS大十字架(黄之宝珠＋十字架)，不仅可以完全避开它的招式，还能够反击并且给予美杜莎以致命的伤害！

获胜以后可以得到绿之宝珠。

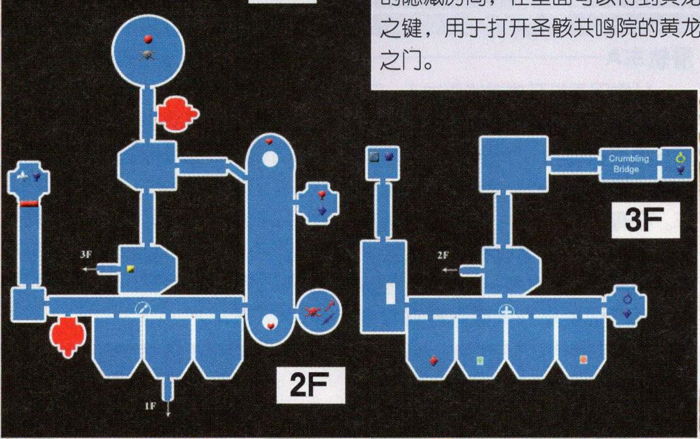


反魂秘术研究栋

因为本关BOSS需要特殊道具才能挑战，所以首要的目标就是直奔3F西边的图书馆取得"e"文字石。得手之后返回2F，只要穿过几个房间即可来到BOSS屋。

黄龙之键

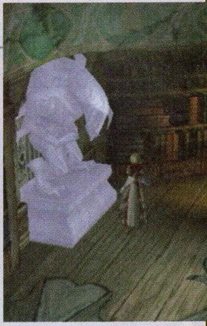
在2F通向3F的楼梯口前，有一块金色的地砖。只要在这块地砖上静立一段时间，里昂就会被带往1F的隐藏房间，在里面可以得到黄龙之键，用于打开圣骸共鸣院的黄龙之门。



白之宝珠

1F有一座古怪的雕像，如果已经取得了爆炎鞭（圣骸共鸣院）和寒冰鞭（地下瀑布迷宫），先用爆炎鞭连续攻击将雕像烧红，然后迅速更换寒冰鞭继续攻击将其急冻，这样就可以破坏这座雕像。在雕像后的隐藏房间里存放着隐藏的白之宝珠。





爆炎鞭

在2F的移动平台房间里，乘坐移动平台时向屏幕右上方跳去可以来到另一个平台处。再借助挥鞭跳前往高处，即可取得一个增加HP上限的道具，还能找到隐藏的BOSS屋。

BOSS 元素战术士・炎魔

BOSS的弱点是冰，如果已经取得了寒冰鞭（地下瀑布迷宫）就会比较轻松。它的主要攻击方式是突进3连击和近身范围爆炎攻击，看准时机连续使用紧急回避即可轻松避过。炎魔偶尔还会使用向前方发射火焰的招式，不过也很容易闪避。获胜以后里昂可以得到追加了炎属性的爆炎鞭，同时HP和MP会全部回复至最大值。



挂毯之门

在3F大通道一侧尽头的墙壁上悬挂着一张挂毯，只要对着它跳过去就能进入隐藏的房间取得一个增加HP上限的道具。



BOSS 严王・巨像兵

如果之前没有在3F西侧的图书馆取得"e"的文字石，玩家即使来到BOSS屋也是无法发生战斗的。带着"e"文字石来到BOSS屋一侧的石碑前使用，BOSS巨像兵就会被唤醒。

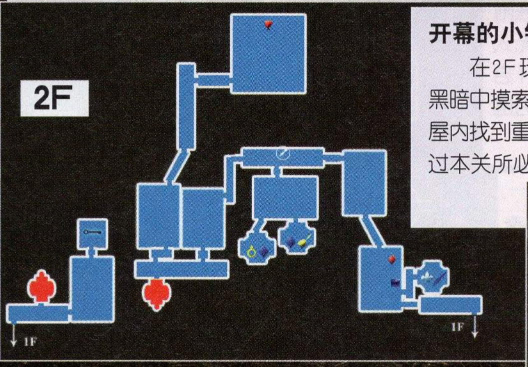
巨像兵一共有两个形态，3条HP槽（第一形态两条，第二形态一条）。第一形态下，BOSS主要的攻击手段是近身大范围的挥拳攻击和长距离的跳跃重力攻击（冲击波有麻痹效果）。这一形态下BOSS没有明显的弱点，而且在玩家连续攻击之后会进行防御。如果能够及时避开它的挥拳攻击，只要跟它耗时间即可将其轻松击倒。第二形态下BOSS增加了飞拳攻击这一招，不过由于此招收招极慢又很容易闪避，所以反而给玩家制造了进攻的机会。此外，这一形态下BOSS无法防御，只要能够对准它腰部的红色核心攻击就可以造成很大的伤害。



获胜以后可以得到红之宝珠。

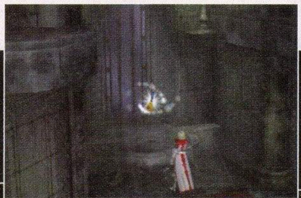
无人喝彩的奏乐堂

本关的建议攻略顺序为，首先前往1F东侧区域，从那里的楼梯前往2F。这样很快就可以到达存放剧情道具"开幕的小铃"的小黑屋。顺利取得后继续前进，最后会来到2F的中心位置，从这里跳下后直接就已经到1F中心处BOSS屋前了。玩家只要消灭跳下后所出房间里的两个巨人即可开始挑战BOSS了。（使用这一方法要求玩家对于自己的战斗能力有足够信心，或者有足够的道具作为支援才行，因为在消灭两个巨人到打败BOSS之间是无法利用记录点回复和存档的！）



开幕的小铃

在2F玩家可以找到一间小黑屋，在黑暗中摸索着跳跃前进后，玩家可以在小屋内找到重要道具"开幕的小铃"，这是通过本关所必需的道具。

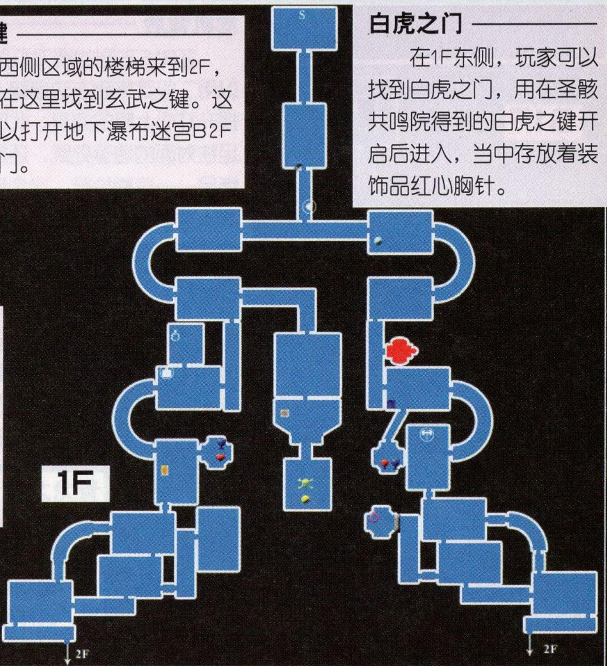


玄武之键

从1F西侧区域的楼梯来到2F，玩家可以在这里找到玄武之键。这把钥匙可以打开地下瀑布迷宫B2F的玄武之门。

白虎之门

在1F东侧，玩家可以找到白虎之门，用在圣骸共鸣院得到的白虎之键开启后进入，当中存放着装饰品红心胸针。



来自上方的威胁

在1F和2F的东侧区域，玩家会各遇到一个针刺陷阱屋。在如图所示的地点使用二段跳+挥鞭跳，玩家就可以来到房间的高处，在那里可以取得隐藏的道具。





BOSS 死花·魅魔



BOSS屋位于1F的中央，玩家可以从1F前往，也可以从2F的中央位置直接跳下。如果没有取得开幕的小铃，来到BOSS屋以后不会发生任何事情。带着开幕的小铃走到房间中央的红地毯上使用，就能够触发剧情、引出BOSS了。

BOSS的弱点是炎属性和副武器匕首。这个BOSS的特色是招式花样繁多且移动迅速，她经常会召唤出妖花和刺蔓，本身也有高速移动、分身和魅惑等多种攻击方式。如果已经取得了爆炎鞭（反魂秘术研究栋），建议装备它近身使用飞龙击，然后立刻用△使出空能爆利用火焰的范围攻击烧她。

获胜之后可以取得黄之宝珠。

地下瀑布迷宫

这个区域分为B1F和B2F两层。BOSS屋位于B1F，但是被瀑布和断桥两大机关封印着，必须找到并且击打位于不同层的两个开关才行。建议的顺序为首先前往B1F东侧，从链球铠甲兵打开的隐藏通道来到B2F开启水门机关；然后从B2F坐滑轨车回到B1F，控制大桥的机关就在滑轨车出口附近，开启后就可以前往BOSS屋挑战了。

铁球碎墙

在B1F玩家会遇到一条死路，当玩家接近死路尽头时，会有一个手持链球的铠甲兵从背后出现。如果玩家背对墙壁站立不动引诱铠甲兵攻击，那么铠甲兵放出的链球就会砸破墙壁，打开新的道路。



寒冰鞭

从铠甲兵打开的道路进入，玩家会来到一个需要用到挥鞭跳才能不断前进的洞窟地带。在这个地带的最高处，玩家可以找到隐藏的BOSS屋。

BOSS 元素战术士·冰魔

冰魔的弱点是炎属性，如果已经取得了爆炎鞭（反魂秘术研究栋）就会比较轻松。冰魔的基本攻击手段是突进二连击和冰刺，两者都可以用紧急回避闪开。它的特殊攻击是回旋斩，如果能够完美防御住这招就可以形成很好的攻击机会。获胜以后可以得到追加了冰属性的寒冰鞭，同时HP和MP也会回复至最大值。



滑轨车A

从铠甲兵打开的道路里进入，在洞窟地区半腰的地方有一扇门。进入后玩家可以得到一个提升HP上限的道具，同时还能找到通向B2F的滑轨车。在滑行的过程中，玩家除了会遇到障碍物外，还可以得到特殊的水晶。如果将全部水晶一次得到，在滑行的最后还能够取得魔导器冥想香炉。（具体操作方法是先站在平台的右侧，然后在得到一枚水晶后就转移到左侧，并依次类推。当得到全部水晶后会听到特殊的音效，此时迅速移动到平台中央，很快就可以得到魔导器了。移动过程中的障碍物会打伤里昂，不过只要体力够高并不会造成致命伤害，所以完全可以不用顾忌。）

BOSS 哀愁的约希姆

打约希姆的方法其实十分简单，首先要击破房间左、上、右三个角落里的宝珠，这样约希姆的防御罩就会被破坏。这时进攻他的本体就能对他造成伤害。反复数次即可彻底击败他。约希姆的弱点比较多，在本关取得的冰鞭可以对他造成较大伤害，而副武器中圣水和十字架也颇具功效。

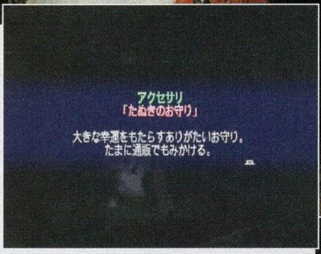
约希姆的进攻方式主要是控制5把飞剑进行攻击，包括半追尾的突刺攻击和从地面发动的陷阱攻击。在飞剑攻击前，总是会出现一些魔法阵，只要避开这些魔法阵就可以免受伤害了。他的特殊攻击是旋转突进，威胁并不很大。

获胜以后可以得到紫之宝珠。



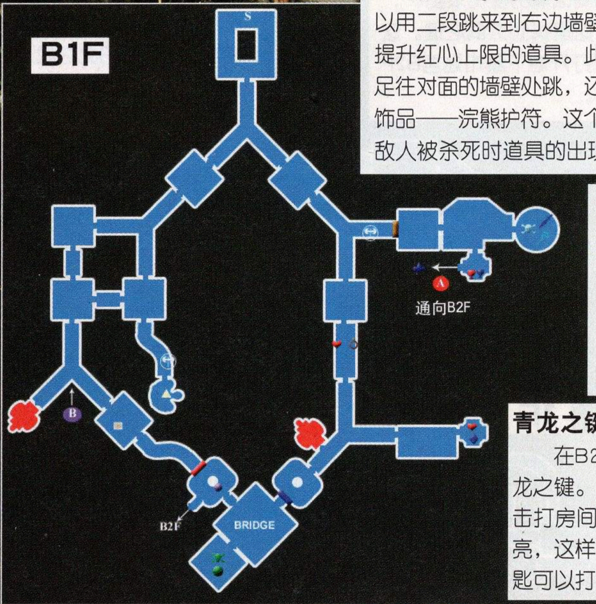
危机背后

在B1F东侧的铡刀机关屋里，玩家可以用二段跳来到右边墙壁上的暗柜里取得提升红心上限的道具。此时如果用野狼之足往对面的墙壁处跳，还能找到隐藏的装饰品——浣熊护符。这个道具的效果是令敌人被杀死时道具的出现几率提升。



滑轨车B

打开了B2F的机关后，这时如果再想返回B1F就必须借助B2F西南角的滑轨车才行。和B1F的滑轨车一样，如果玩家在移动的过程中一次收集到了全部水晶，在听到特殊音效后就能够得到隐藏的MP上限提升道具。

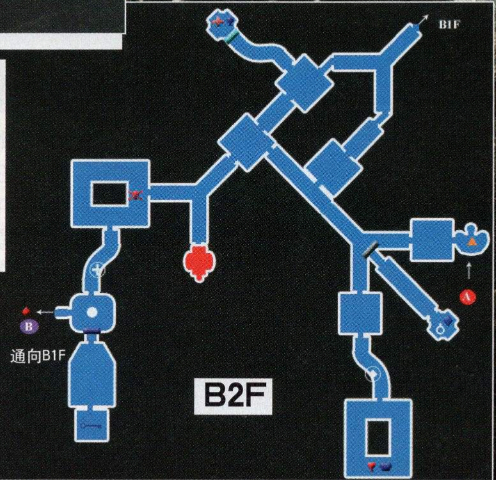


玄武之门

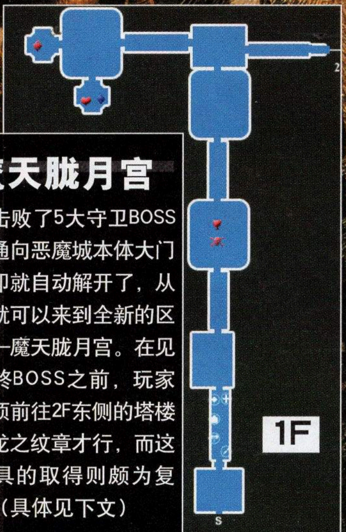
打开B2F的机关后，玩家可以在附近的岔路口找到玄武之门，用在无人喝彩的奏乐堂取得的玄武之键开启后，玩家可以得到一个增加攻击力的装备品奥丁魔戒（Draupnir）。

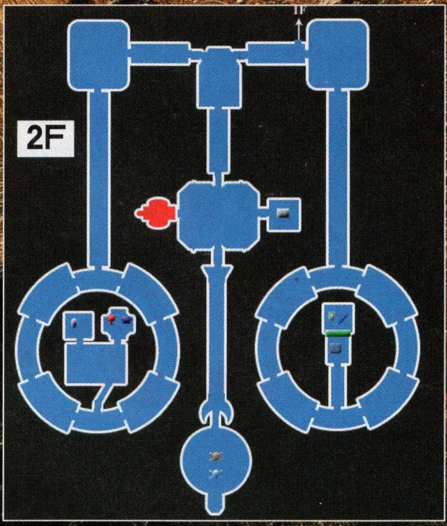
青龙之键

在B2F滑轨车入口附近的房间里存放着青龙之键。进入这个房间的条件是在限制时间内击打房间里的3根柱子令其上的魔法灯同时点亮，这样拦在门口的铁栅栏才会消失。这把钥匙可以打开被时间忘却的庭园里的青龙之门。









魔天胧月宫

击败了5大守卫BOSS后，通向恶魔城本体大门的封印就自动解开了，从这里就可以来到全新的区域——魔天胧月宫。在见到最终BOSS之前，玩家还必须前往2F东侧的塔楼取得龙之纹章才行，而这个道具的取得则颇为复杂。（具体见下文）

魔法钥匙



这是和主线流程完全没有关系的一个道具，但却是为了达成高完成度所必须的重要道具。在2F西侧塔楼的中心有一间小黑屋，屋内西北角有一个隐藏的小房间（初始地图未显示），里面就存放着这把魔法钥匙（Unlock Jewel）。带着它来到永久拷问牢狱，即可打开被封印的大门，与隐藏BOSS被遗忘者进行决战。

龙之纹章

最终BOSS沃尔特所在的王座之间被封印着，必须取得龙之纹章才能打开。首先要前往2F东侧塔楼中心的房间里取得“VI”的文字石，然后前往2F中央记录点对面的房间使用并打开一侧的开关，这样就可以获得“IV”的文字石。带着它回到东侧塔楼的中心，使用以后就可以得到“龙之纹章”





BOSS 吸血鬼·沃尔特

带着龙之纹章来到王座之间，打开大门进入后发生剧情。在正式开战前，玩家必须将武器换为“Vampire Killer”攻击BOSS才能触发剧情，否则其他所有武器都无法对其造成伤害。

沃尔特的攻击方式如下：很容易闪避的近身突进攻击；远程的怨灵波也不难闪避；近身时的爆炸雷球，只要拉开距离即可不受伤害；伤害值很高的地面波动在发动前会有很明显的征兆，迅速移开即可；当沃尔特回到王座附近时，他会全身发出红光，这时候要迅速移动到房间入口处，否则会被大爆炸波及。除去连续技外，副武器中的圣水和十字架对沃尔特也颇为有效。



BOSS 邪神·死神

死神的攻击手段如下：死灵灯，五六盏会追着里昂前进的骷髅，在近身或者受到攻击后会变红，一段时间后爆炸；怨灵波，追尾的集束波动，只有在快被击中时侧闪或者完美防御才能避开（普通防御不可）；贴地面打出的飞镰刀，二段跳即可避过；近身的镰刀攻击，跳在空中即可不受伤害；从天而降的二连发火柱，落地后会引发冲击波，首先需要移动避开火柱的攻击，然后跳跃闪避冲击波（不可原地跳跃），这时第二发火柱的冲击波应该也已经发出，看准时机再次跳跃即可。

特别说明，不可使用圣水和十字架的副武器攻击死神的本体，否则会遭到反击。



全技能隐藏模式

将里昂篇通关一次后，重新开始新游戏，在签名时输入“@LLSKILL”，这样里昂就可以开始游戏后直接习得所有技能。除此以外，这个全技能模式和标准模式并没有差别。不过因为在游戏初期就可以使用所有技能，所以游戏的难度也相对显得低一些。

高难度隐藏模式

将里昂篇通关一次后，重新开始新游戏，在签名时输入“@CRAZY”，这样就能够挑战高难度模式了。虽然这个模式下里昂的能力和标准模式没有区别，但是敌人的数量、种类配置以及部分机关的运动方式都会发生明显的变化，而敌人的攻击方式也会产生变化。这个模式中最大的限制在于里昂可以携带的道具数量上限从9降为5。由于以上种种原因，这个模式的难度比起标准模式要高出很多，玩家必须做好充分的心理准备才能前去挑战。

如果能够将高难度模式通关，在雷纳尔多的商店中会出现隐藏的商品“麦比乌斯胸针”（メビウスのブローチ），售价20万，效果是使用副武器和EOS不消耗红心，是BOSS RUSH必备的利器。



DIGITAL DEVIL SAGA 2 アバタール・チューナー

完全攻略



数码恶魔传说 天魔变 2	Atlus		RPG
PS2	DIGITAL DEVIL SAGA2 アバタール・チューナー	2005 年 1 月 27 日	日版
	1 人	170KB	6800 日元
	无对应周边		

系统篇

操作一览

键位	作用
十字键 / 左摇杆	移动
右摇杆	自由调整视角
△	显示地图 / 自动战斗
○	调查 / 确定
×	转换为背后视角 / 取消
□	切换菜单 / 待机
L1/R1	视角回转



系统菜单

名称	作用
スキル	察看或使用角色所装备的特技。
アイテム	分为使用道具、装填弹药、装备业轮、强化业轮和贵重品一览五个选项。
セット	装备特技，最初只能装备 4 个特技，角色等级达到 LV10 和 LV20 时分别会增加 2 个，最大为 8 个。
リンケージ	确认合体特技，发现的合体特技都会自动记录下名字和组合方式，亮字代表现在队伍可以使用的合体特技。
ステータス	察看角色的详细数据。
パーティ	队伍编成，参战角色最多 3 人，行动顺序由玩家自行调整。
コンフィグ	游戏系统设定。
リカバー	让电脑自动使用一次回复魔法。

曼斗罗习得

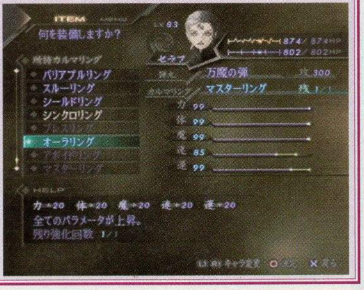
本次的曼斗罗不再是直线式发展路线，改进成为分散式习得，使技能的习得更自由和方便。一个曼斗罗习得之后即可开启周围的其他曼斗罗，部分特殊曼斗罗需要周围6个曼斗罗全部习得才能开启，这与己方所有角色的曼斗罗修得进度相关，可以大家合力完成；另外有四个隐藏曼斗罗必须击败特定隐藏BOSS后才能获得。



▲曼斗罗全体图，这次《DDS2》总共有 115 个曼斗罗。

业轮（カルマリング）系统

本作的新系统，作用类似于《真·女神转生3》的祸魂，装备后可以获得额外能力点数和相性。业轮可以用各种宝石强化，不同宝石可以增加不同的能力。不同的业轮拥有不同的强化回数，如果对强化的能力不满意，可以将宝石拆下，强化次数回到初始状态(拆下的宝石会直接消失)。



罗刹化

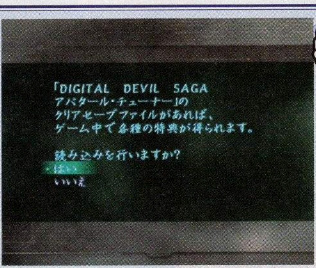
本次新增的半魔半人状态，ソーラーノイズ接近MAX时进入战斗有一定机率会罗刹化，此状态有以下特点：

- 选择逃跑必定成功
- 进入战斗绝对先制行动
- 不能变身成恶魔
- 战斗结束后经验值增加
- 只能使用物理系特技
- 全部攻击都为万能攻击
- 己方攻击力增加数倍
- 己方防御力大幅度减少
- 敌我双方物理攻击必为会心
- 我方命中率回避率大幅降低
- BOSS 战时不会出现





关于前作记录的继承



游戏开始时可以继承前作的游戏记录，对本作的进行会有以下几点影响

1.特殊业轮获得

在《DDS》中击败相应的5个隐藏BOSS会影响到《DDS2》中特殊业轮的获得，隐藏BOSS和业轮分别对应如下。

《DDS》中 BOSS	获得特殊业轮	效果
キングフロスト	ヒーホーリング	冰结无效
メタトロン	ディバインリング	破魔反射
ベルゼブブ	スカルリング	咒杀反射
コウリュウ	ドラゴンリング	对万能属性强
人修罗	アマラリング	全能力 +10

2.人物能力值上升

如果在前作中将角色的所有曼斗罗都练到Master的状态，那么在本作里，该角色的初期能力值就会全部上升5。

3.难易度选择

能够在游戏一开始选择难度，分为普通难度和困难难度两种。而如果不继承记录的话，是无法选择难度的。

4.所持金上升

继承前作的进度后，在商店卖出タグリング时最多可以获得20000。

5.事件追加

如果在前作中答应ジョージ・ブラック的委托，那么在本作里就能从アメリア那里获得"莲华の花"。之后在最终迷宫遇到ジョージ・ブラック还能获得"ソーマ"。



▲前作中就是在这个位置接受委托。

6.分支选项影响

前作的分支选项将影响到本作进入最终迷宫时，是否能习得三个隐藏超强力特技——ピュルリプレゲトン、セラフィックロア和三界轮回；另外还与最后ヒート能否代替ロアルド加入队伍有关。

其他变更要素

1.每个角色在升级时都有一定机率会给主角各种道具，等级越高给的东西越好。



2.在商店消费(无论是买还是卖)可以累积点数，点数达到一定数量之后商店RANK提高，新增可购买商品以及提高玩家卖出物品时的价格(最高为RANK7)。

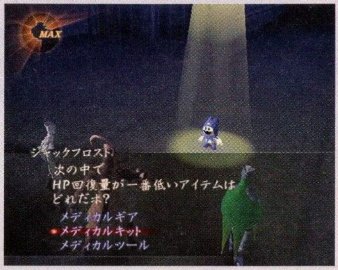
3.异常状态的追加效果——诅咒状态中容易被咒杀，且受到咒杀属性攻击伤害增加；魔封状态中受到魔法攻击伤害增加。

4.シエロ的相性由前作的异常状态弱改变为魅了・混乱・神经弱。

5.本次特殊恶魔オモイカネ同样有一定机率可以在任何迷宫遇到，而且一次绝对会出现5个，不过其弱点不再是铳击，而是变为对各种属性魔法弱，每次出现的5个オモイカネ都各自拥有不同的属性弱点，只要准确地猜中其弱点并用单体魔法攻击，那么这个オモイカネ就会在下个回合自爆，而没有被命中弱点的オモイカネ就会逃走。另外，如果使用全体攻击魔法，即使命中弱点オモイカネ也同样会逃跑。



6.每个迷宫中有一定机率遇到魔族ジャックフロスト，它会向玩家提出关于《DDS》系列"的三选一问题，每答对1题都可获得一个奖励道具，连续答对20题或是答错问题ジャックフロスト就会离开；答对100题之后可以获得贵重品ひょうしょうじょう，是在最终迷宫与其战斗的必要品。答对100题之后如果再遇到ジャックフロスト，它会自己送给玩家一个高级道具然后离开。



7.本作中能力上升和下降系的辅助魔法由以前最大可使用4次减少为3次。



攻略篇

1.占据された地下街

与フレッド交谈分支选项(手を握ってみる／この手はなんだ……?)

强制战斗3之后迷宫中就会出现普通敌人

进入小记录点C旁的房间为本区域BOSS战

强制战斗1	VS飞天族アンドラス×2
强制战斗2	VS兽族チン×2
强制战斗3	VS鬼族ブッカブー＋兽族ケルピー
强制战斗4	VS鬼族ブッカブー＋魔族カハク
强制战斗5	VSカルマ兵→兽族パピルサグ
强制战斗6	VS鬼族ブッカブー×2
强制战斗7	VS鬼族ヨモツイクサ
强制战斗8	VS飞天族アンドラス＋鬼族ブッカブー＋龙族タラスク



▶第一场强制战斗。

要点解说 作为游戏最初的迷宫，这里的道路并不复杂，而且敌人的实力也不强，趁此机会可以熟悉一下游戏系统；强制战斗5的敌人实力相对较强，务必小心应付；本迷宫中有很多回复点，多加利用的话应该没有什么困难；另外，此时还不能从记录点获得新的曼斗罗，必须完成本区域之后才行。



▲多使用恶魔的弱点属性进行攻击。



▲这大家伙能力较强，小心应付。

☆BOSS战　VS夜叉鬼ヴェータラ+飞天族アンドラス×2

夜叉鬼ヴェータラ	
HP	605 – 622
特技	ボディアタック／マインドチャージ／地壳爆碎
相性	地变无效／冲击弱

飞天族アンドラス	
HP	199 – 210
特技	冲击ブレイク
相性	地变弱

Karma：200　　**道具：烈士のレーション**

BOSS战要点 首先让アルジラ使用地变系魔法将两旁的アンドラス解决掉，然后再用ゲイル的冲击魔法攻击ヴェータラ；ヴェータラ在HP不多时会使用マインドチャージ+地壳爆碎攻击组合，只要在其使用マインドチャージ后使用アルジラ的"地变ブレイク"就能保证安全了。



▲全体属性攻击"地壳爆碎"。

该区域出现的恶魔

等级	种族	名称	状态	特点	道具
LV3	魔族	カハク	HP32／MP48	地变强／冰结弱	チャクラチップ
LV3	兽族	チン	HP32／Mp40	冲击・地变强／铳击・冰结弱	レーション
LV4	鬼族	ブッカブー	HP52／MP44	冰结强／冲击弱	レーション
LV4	人间	カルマ兵	HP60／MP0	破魔无效／铳击弱	ファイアスタータ
LV4	兽族	ケルピー	HP52／MP44	地变无效／冰结・神经强／冲击弱	パナシーア
LV5	兽族	アルプ	HP44／MP68	地变无效	チャクラチップ
LV6	飞天族	アンドラス	HP64／MP64	地变弱	レーション
LV6	鬼族	ヨモツイクサ	HP60／MP48	咒杀无效／混乱强／火炎・冲击弱	パナシーア
LV8	龙族	タラスク	HP144／MP68	(2回行动)冰结・冲击强／地变弱	ランチアビーズ

2.地下街

与ロアルド交谈

获得贵重品ハッキングツール，普通道具メディカルキット×2和液体窒素弹。取得"ハッキングツール"后即可在记录点更换曼斗罗。

前往商店用タグリング换得10000～20000$。

与电梯前的男子交谈后进入电梯前往海底ケーブル。

3. 海底ケーブル

强制战斗1之后回到电子门开关处与修理工对话。

强制战斗2之后往回走寻找到修理工(弟)。

回到修理工(弟)处为强制战斗3，获胜后将修理工(弟)带到坏的电子门处即可通过。

将两边的开关全部打开后到达记录点D，上楼梯即是本区域BOSS战。

战斗胜利后与卡鲁玛教会主任交谈，シエロ和ロアルド加入队伍。

接着离开海底ケーブル到达工场群，进入收容所。



▲全体物理合体特技威力极大。

强制战斗1	VS鬼族グール×2	注：本战结束后获得"ヒーホーリング"和"パワーリング"，业轮装备系统开放
强制战斗2	VS龙族ミズチ＋兽族パピルサグ	
强制战斗3	魔族キウン＋鬼族シャドウ×2	

要点解说 本区域主要是通过打开各处的电子门机关来前进，其中有两处还需要找到修理工之后才可通过；本区域的敌人比之前有所强化，而且敌人也会使用合体攻击；此时最好让同伴习得火属性、雷属性的攻击魔法以及提升攻击力的辅助魔法；多攻击敌人的弱点属性，以此可以达到事半功倍的效果，另外己方也可以多使用各种合体攻击。



▲小心这家伙的破魔攻击。

☆BOSS战　VS夜叉鬼ヘカトンケイル(2回行动)

HP	991 – 1007
特技	カウンタ／百烈の拳／ギロチンクロウ
相性	地变弱

Karma：1000　　道具：ワイルドカード

BOSS战要点 典型的物理攻击型BOSS，虽然物理攻击也可以打，但是ヘカトンケイル拥有反击特技，还是老老实实地用地属性魔法比较好；ヘカトンケイル体力减少到一定程度会有两次力量强化，次回攻击力分别强化至2倍和3倍，而且马上会使用强力全体物理特技"百烈の拳"，所以战斗时己方回合结束时一定要保证三人的HP都在90以上。战斗胜利后获得宝石"黄水晶"，业轮强化系统开放。



▲一看就知道是力量型的BOSS。

该区域出现的恶魔

LV6	鬼族	グール	HP64／MP52	猛毒强／冰结弱	ディスエイク
LV7	魔族	ブロブ	HP76／MP64	混乱无效／冰结・地变弱	ミステリフード
LV8	龙族	ミズチ	HP64／MP84	冰结吸收／混乱无效／物理・铳击・地变强／火炎・冲击弱	–
LV8	龙族	エンプーサ	HP64／MP76	电击・神经无效／冲击弱	レーション
LV9	龙族	ラミア	HP76／MP96	电击吸收／咒杀强／地变弱	ディストーン
LV9	鬼族	シャドウ	HP80／MP80	咒杀无效／物理强／冲击・破魔弱	チャクラチップ
LV10	兽族	パピルサグ	HP100／MP72	猛毒无效／地变弱	ディスポイズン
LV10	鬼族	ヨモツシコメ	HP80／MP100	咒杀反射／冲击无效／火炎・破魔弱	ディスパライズ
LV11	魔族	キウン	HP92／104	破魔反射／地变・咒杀无效／火炎弱	クローバー

4. 收容所

1F：强制战斗1之后直接往收容所内部前进，进入B1F。

B1F：逃出牢房后躲过クヴァンダ的追击前往东侧下方的牢房敲门，回答暗号"ひどいソーラーノイズだ"即可获得电子キ－Lv1。

B2F：在西侧下方牢房前敲门，回答暗号"特制缶诘だ"即可获得电子キ－Lv2和缶诘のラベル。

B3F：进入南侧中央的房间取得恶魔の死体和电子キ－Lv3。

B4F：中央司令室取得制御室のカギ后由记录点传送回1F。

1F：进入制御室启动食肉加工机电源，将恶魔死体放入加工机并在传送带尽头取得"腐った肉の缶诘"。

B4F：将腐肉缶诘放入司令室，之后即是本区域BOSS战，胜利后离开此处前往其他区域。

强制战斗1	VS兽族ヌエ×2
强制战斗2	VS兽族オロバス×2+兽族ネコマタ



要点解说 收容所中会出现移动商店，在这里购买道具的点数一样会累计，所以不用担心；注意ヌエ的咒杀属性即死魔法，运气不好的话很可能被直接全灭；本区域有打御魂的地点，这里出现的御魂アラミタマ弱点为冰属性攻击，将其击败后可以获得大量经验值和AP，务必把握好机会。

◀此时是绝对战胜不了这家伙的。



▲遇上这个会物理气合的恶魔时务必小心。



▲在这里将恶魔死体放入。

☆BOSS战　夜叉鬼クヴァンダ(2回行动)

HP	1140 – 1201
特技	惑いの墨蝇／マハザンマ／ザンマ／夜叉の贪り／痹れ大波动／パワーウェイブ
相性	电击弱

Karma：1600　　道具：ブラッドルビー



▲此时这招就不再是绝对命中了。

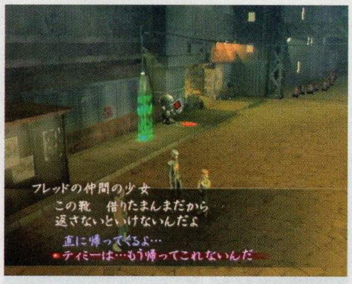
BOSS战要点 以シエロ和ロアルド的电击魔法为主要进攻手段，回复方面靠シエロ的全体回复即可；アルジラ相性是冲击弱，不要让她参战；クヴァンダ在HP减少到一定程度后有两种进攻方式，只用物理攻击或是只用魔法攻击；物理攻击相对较强，队中务必要有人能够使用タルンダ魔法。

该区域出现的恶魔

等级	种族	名称	状态	特点	道具
LV11	兽族	ヌエ	HP100／MP96	咒杀无效／神经强／火炎・魅了弱	レーション／猫目石
LV11	兽族	オロバス	HP100／MP84	火炎・神经无效／冰结弱	ファイアスタータ／ブルーダイヤ
LV12	飞天族	アンズー	HP96／MP96	冲击・地变无效／铳击・电击弱	ソニックストーン／サファイア
LV12	兽族	ネコマタ	HP88／HP108	冲击吸收／魅了无效／电击弱	サンダーロッド
LV13	魔族	オンコット	HP104／MP108	火炎无效／物理・铳击强／异常状态弱	ランチアビーズ
LV13	魔族	トロール	HP120／MP96	冰结无效／火炎・魅了・神经弱	チャクラチップ
LV13	兽族	トート	HP96／MP120	魔法全强／咒杀・混乱弱	ディスクローズ／水仙
LV15	兽族	コカトライス	HP204／MP124	咒杀反射／异常状态强／铳击弱（2回行动）	アオダンゴ
LV16	鬼族	ギュウキ	HP222／MP120	咒杀无效／地变・猛毒弱（2回行动）	烈士のレーション

5. 地下街

与フレッドの仲间の少女对话，按顺序选择第二项、第一项可获得メディカルギア（全员HP全回复）



6. シティ行政区

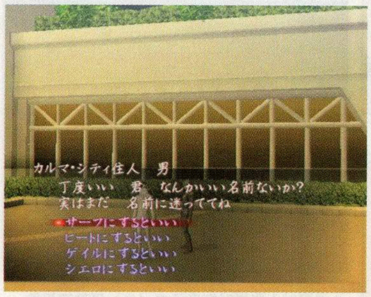
与カルマ・シティ住人 男交谈，会出现以下四个选项，分别对应四种宝石。

1.サーフにするといい（获得ピンクサファイア）。

2.ヒートにするといい（获得虎目石）。

3.ゲイルにするといい（获得红水晶）。

4.シエロにするといい（获得ブラッドルビー）。



7. カルマ协会本部

1F－6F：此时不会出现敌人，直接乘坐电梯往上即可。

10F：本层有三场强制战斗，强制战斗1开始前的选项会影响是敌人还是我方先制攻击。

11F：11F的一处大记录点是陷阱，进入后即为强制战斗4，进入前务必做好准备；11F电梯前会有移动商店。

20F：记录点旁房间即是BOSS战1，将三人击败后他们会逃跑。

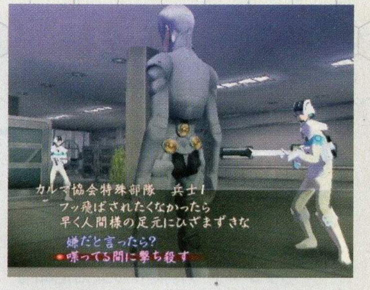
31F：本层有大记录点，所以不要浪费道具回复MP。

32F：进入记录点E旁的房间再次与三人组交战，获胜后三人再次逃走。

44F：进入医务室后发生剧情，分支选项（一理ある……／ふざけるな よ……），之后为BOSS战3。

55F：强制战斗5之后本层遇到的敌人都会直接逃走，进入エンジェル房间与其交谈后离开。

强制战斗1	VS 人间カルマ兵×2	注：如果继承了前作击败麦塔特隆进度，本战结束后可以获得“ディバインリング”
强制战斗2	VS 魔族エリゴール×2（注）	
强制战斗3	VS 鬼神族アタバク×2	
强制战斗4	VS 鬼族ティターン×4	
强制战斗5	VS 鬼族ラクシャーサ＋魔族ベリス	



▲强制战斗1之前选择第二项即为己方先制。

要点解说 该迷宫比之前的几个迷宫都要大得多了，而且途中回复点较少，进入之前一定要准备好足够的回复道具；MP方面，建议将吸收MP的魔法“魔力泥棒”习得，这样就不愁MP不够用了；本迷宫中出现的敌人有很多拥有反击特技，建议以魔法攻击为主要进攻手段；迷宫中宝物很多，务必全部收集，特别是两个特殊的业轮。

☆BOSS战　VS三士官

人间三士官・气→夜叉鬼カーシー

HP	50左右
特技	电击ブレイク／火炎ブレイク／冲击ブレイク／地变ブレイク／マカカジャ／タルカジャ
相性	冰结无效／火炎弱

人间三士官・地→夜叉鬼ウベルリ

HP	910－1000
特技	マッスルボンバー／ボディアタック／地狱突き
相性	物理・地变无效／冲击弱

人间三士官・天→夜叉鬼ガンガー

HP	680－750
特技	ジオダイン／テラダイン／アギダイン／ザンダイン／マハジオダイン／マハテラダイン／マハラギダイン
相性	火炎无效／地变弱

Karma：1268　　道具：虎目石

BOSS战要点 将3人中任意一人HP减少到一定程度三人即会变身，此时最好先使用タルンダ让ウベルリ的物理攻击弱化，然后迅速将使用各属性魔法的ガンガー干掉，再把使用辅助魔法的カーシー干掉之后，ウベルリ就毫无威胁了。





☆BOSS战2　VS三士官

夜叉鬼カーシー

HP	1270－1300
特技	电击ブレイク／火炎ブレイク／冲击ブレイク／地变ブレイク／マカカジャ／タルカジャ／デカジャ／无量雷（合体）
相性	冰结无效／火炎弱／冲击无效

夜叉鬼ウベルリ

HP	1663－1700
特技	マッスルボンバー／ボディアタック／地狱突き／パワーウェイブ／无量雷（合体）
相性	物理・地变无效／冲击弱

夜叉鬼ガンガー

HP	935－1000
特技	ジオダイン／テラダイン／アギダイン／ザンダイン／マハジオダイン／マハテラダイン／マハラギダイン／无量雷（合体）
相性	火炎无效／地变弱

Karma：2030　　道具：红真珠

BOSS战要点 三人相比第一次战斗时更强，而且在第二回合一定会使用强力合体特技“无量雷”，在这之前一定要使用电击无效或反射魔法来防御；之后还是按照ガンガー→カーシー→ウベルリ的顺序来依次消灭即可；另外不要忘记多使用辅助魔法。

☆BOSS战3　VS阿修罗アグニ＋兽族ドゥン×2

阿修罗アグニ

HP	1996－2027
特技	アギダイン／ズンバラリン／ヘルファング／マインドチャージ／パワーチャージ／ハイパーカウンタ
相性	火炎吸收／神经无效／冰结弱

兽族ドゥン

HP	629－637
特技	冰结ドレイン／カウンタ
相性	火炎吸收／神经无效／冰结弱

Karma：4292　　道具：ファイアスタータ／ソーマ

BOSS战要点 先击倒4个普通士兵后，アグニ才会登场，将其HP减少2000以上他就会逃走；アグニ的物理和魔法攻击力都很高，而且还会使用气合魔法，所以战斗开始时要先着重使用辅助魔法，将该升的和该降的能力都用满三个阶段后再开始攻击；アグニ和ドゥン的弱点都是冰属性，最好全员都装备上冰魔法；サーフ为火炎属性弱，最好不要让其参加战斗。

该区域出现的恶魔

LV15	人间	カルマ兵	HP108／MP116	破魔无效／铳击弱	ファイアスタータ／アイスボール
LV15	人间	カルマ兵	HP116／MP108	破魔无效／铳击弱	ファイアスタータ／アイスボール
LV16	飞天族	パワー	HP128／MP120	破魔无效／地变强／冲击・咒杀弱	エンジェルアロウ
LV17	鬼神族	アレス	HP148／MP124	地变无效／异常状态弱	水仙
LV17	飞天族	プリンシパリティ	HP120／MP148	破魔反射／电击无效／地变强／火炎・咒杀弱	ランチアジュエル
LV18	魔族	デュース	HP128／MP160	火炎吸收／魔封无效／冰结弱	チャクラチップ／黄水晶
LV18	飞天族	アークエンジェル	HP148／MP132	破魔无效／铳击・地变强／咒杀弱	パナシーア／黄水晶
LV19	魔族	エリゴール	HP144／MP144	咒杀无效／火炎强／电击・破魔弱	烈士のレーション／サファイア
LV19	鬼神族	アタバク	HP148／MP152	神经无效／混乱强／地变弱	メディカルキット／ルビー
LV20	魔族	セタンタ	HP164／MP136	冲击・破魔无效／物理・铳击・魅了・猛毒强／混乱・神经弱	サイクロボム／アマリリス
LV20	鬼族	ラクシャーサ	HP160／MP144	咒杀反射／冰结强／地变・破魔弱	アマリリス
LV21	魔族	ベリス	HP156／MP160	咒杀反射／魔封无效／冲击・破魔弱	ダークファイバ／真珠
LV23	鬼族	ティターン	HP212／MP148	地变无效／物理・铳击强／魅力・混乱弱	マグナスボム／クエイクアームズ

8. 研究施设群

进入EGG施设前先到其他区域补给，以及购买物品。

9. 地下街

花50000$可以在南瓜恶魔处购买威压之魔石(使用之后才能再次购买)。

与フレッド的仲间の少女对话即可玩一个操纵希罗的射击迷你游戏。

注：射击游戏总共有三关，在三关之内获得60万以上的分数即可获得奖励。



▲射击游戏的最终BOSS为苍蝇王别西卜。

10. サーラパーク

与アメリア对话可以获得"莲华の花"(与继承的前作进度有关)



11. EGG施设

1F：移动商店在此等候，1F不会出现敌人，直接乘电梯到B5F。

B6F：房间中强制战斗2，如果在前作中打败别西卜，那么本战获胜后可以获得"スカルリング"。

B10F：找到研究员获得"セキュリティカード01"，然后打开1号门前往B11F。

B11F：在本层的恶魔研究室中与研究员对话，选择"カードキーはどこだ"即可获得"セキュリティカード02"，然后再从B10F记录点B旁的2号门下到B11F另一侧，进入北侧的房间强制战斗3，胜利后获得"セキュリティカード03"，3号门密码为"11771409"。

B12F：调查研究员尸体获得"セキュリティカード04"，4号门密码为"40051918"，本层电梯是去B7F打御魂。

B13F：房间中强制战斗4获胜后获得"セキュリティカード05"，5号门前输入"12251919"即可通过。

B13F：进入记录点F旁边的房间即是BOSS战，VS夜叉鬼アバドン，胜利后获得"マスターキー"。

B30F：用マスターキー将门打开，分支选项(仲间……だからだ/セラは……渡せない)，剧情结束后サーフ脱离队伍。



强制战斗	对手
强制战斗1	VS兽族ドゥン×3
强制战斗2	VS神族サティ×2
强制战斗3	VS魔族バフォメット×2
强制战斗4	VS鬼神族パズス+神族スカアハ×2

要点解说 几道电子门的密码其实就是取得セキュリティカード之后在贵重品栏中调查即可得知，本迷宫的BOSS极为强劲，如果等级较低或是技能搭配不好的话很难获胜，建议在这里练练等级，顺便多习得几种提高和下降能力的辅助魔法；另外调查本迷宫的不少尸体都可以获得道具。



◀迷宫中小心敌人的咒杀属性魔法。

☆BOSS战　VS夜叉鬼アバドン

夜叉鬼アバドン（3回行动）			
HP	3100 – 3300	特技	ダイン/スクンダ/マカンダ/スクンダ/ラクカジャ/タルカジャ/ディアラマ/吐き出し/サイレントハウル/触杀の雾
特技	マッスルボンバー/パワーウェイブ/地狱突き/ボディアタック/アンビヌの穴/念り/ジオダイン/アギダイン/ザンダイン/テラダイン/マハテラ	相性	物理型：物理·地变无效/冲击弱 魔法型：火炎无效

Karma：3000　　道具：グレイトチャクラ

BOSS战要点 战斗开始后先使用各种辅助魔法把己方的各种能力加到最高，并且将アバドン的物理和魔法攻击力降到最低，然后用冲击魔法攻击アバドン，待其使用"念り"改变相性后一定要以最快的速度造成其至少1000以上的伤害，以使其将吞下的同伴吐出并且再次改变属性；总而言之，本战要点就是要在一开始用完各种辅助魔法后速战速决，让アバドン还没显示出实力时就将其解决。





▲出现以上字样时则表示アバドン已改变相性。

该区域出现恶魔

等级	种族	恶魔	HP/MP	相性	道具
LV23	人间	カルマ兵	HP168/MP160	破魔无效/铳击弱	カンデオンボム/ブリザトンボム
LV23	神族	サラスヴァティ	HP164/MP200	电击·魅力无效/地变·破魔强/魔封·混乱弱	アマリリス
LV23	飞天族	マッハ	HP176/MP172	冲击·地变·猛毒无效/铳击·电击弱	ソニックストーン/サイクロンボム
LV24	神族	サティ	HP168/MP212	火炎吸收/魅了无效/地变·破魔强/冰结·咒杀弱	黄水晶
LV24	兽族	ドゥン	HP172/MP176	火炎吸收/物理强/冰结弱	烈士のレーション/ピンクサファイア
LV25	鬼族	タラーカ	HP192/MP184	地变·魔封强/电击·冲击·神经弱	チャクラチップ/真珠
LV25	兽族	トウコツ	HP180/MP192	冲击反射/神经无效/地变·魅了·猛毒弱	虎目石/ランチアジュエル/ブルーダイヤ
LV26	神族	スカアハ	HP204/MP176	地变·破魔·咒杀·神经无效/物理·铳击强/猛毒·混乱弱	猫目石
LV27	鬼神族	パズス	HP188/MP232	咒杀·异常状态无效/电击·破魔弱	マグナスボム
LV27	龙族	タンキ	HP228/MP188	火炎无效/物理·铳击·混乱强/地变弱（2回行动）	—
LV28	魔族	オセ	HP212/MP204	物理·铳击强/地变·猛毒·混乱弱	ルビー
LV28	魔族	バフォメット	HP196/MP232	咒杀反射/魅了·猛毒·混乱无效/地变强/破魔·魔封弱	ひなぎく/スメルグレイビー

12. パワープラントドーム——动力プラント

中央通路：入口附近有移动商店，强制战斗1获胜后分别调查三个制御箱打开三个通道到达西侧通路。

西侧通路：在西侧动力炉地下启动记录点D旁边的制御箱，打开西侧1F的通道，进入后BOSS战1，获胜后启动制御箱。

东侧通路：打开东侧通路大门前往动力炉地下，从另一头将通道打开后再将一开始的通道开关切换，然后由另一侧进入东侧管理室为BOSS战2，胜利后启动制御箱即可将中央通路大门打开。

中央通路：再次进入中央通路后BOSS战3，获胜后继续前进，将通道打开后为BOSS战4，战斗结束后ロアルド离队，进入制御室后アルジラ离队，继承萨夫能力的セラ加入战斗，离开制御室后强制战斗2，获胜后从出口离开。

强制战斗	对手
强制战斗1	VS龙族ナーガ×2
强制战斗2	VS魔族イフリート×2

要点解说 迷宫不算复杂，不过普通敌人的实力倒是很强，特别是神族アリラト十分难缠，如果实在觉得麻烦的话干脆就直接逃跑；该迷宫的BOSS弱点多为电击属性和火炎属性，最后让参战的同伴都习得这两系魔法。



▲开启制御箱即可打开各处的通道。

☆BOSS战1　VSマシン高出力レーザー炮×2

マシン高出力レーザー炮	
HP	1594 – 1640
特技	ディスペルパルス／フリーズレイ／ソニックレイ／マグナレイ／フレアレイ
相性	物理强／电击弱

Karma：2307　　**道具：无**

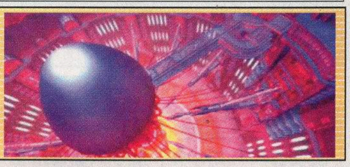
BOSS战要点 镭射炮拥有让人物变回人类形态的特技，而且还会使用冰结、冲击、地变和火炎四种全体魔法射击，即使使用属性无效魔法也很难全部防御，所以在战斗时务必使用辅助魔法增加防御以及降低敌人攻击力。

☆BOSS战2　VSマシン20mm机关炮×2

マシン 20mm 机关炮		特技	射击／精密射击／乱射
HP	1280 – 1400	相性	物理强／电击弱

Karma：3000　　**道具：无**

BOSS战要点 普通射击附带睡眠和麻痹效果，精密射击为绝对会心一击，乱射为全员乱数射击，只要战斗时将敌人攻击力降低，并且提高了己方防御力就很安全了。



☆BOSS战3　VSマシンゲートコア+マシン高出力レーザー炮+マシン20mm机关炮

マシンゲートコア	
HP	3215 – 3330
特技	装填／开放／ブラストレイン／闭锁
相性	物理强／电击弱

マシン 20mm 机关炮	
HP	2100 – 2250
マシン高出力レーザー炮	
HP	2036 – 2260

Karma：3000　　**道具：**ワイルドボム

BOSS战要点 前几回合务必将防御加上来，并将敌人攻击力降低，六回合后中心部分即会打开并且开炮，在这之前至少将镭射炮和机关炮消灭一个；将机关炮和镭射炮都消灭后中心部分就不会缩回，连续使用电击魔法即可轻松获胜。

☆BOSS战4　VS夜叉鬼ナーガラジャ+龙族ナーガ×2

夜叉鬼ナーガラジャ（2回行动）		龙族ナーガ	
HP	2313 – 2350	HP	635 – 704
特技	色即是空／マハジオダイン／增援／默杀／愚者断罪（合体）	特技	火炎ブレイク／マカジャマ／マカジャマオン／ジオダイン／マハジオンガ／愚者断罪（合体）
相性	电击反射／地变无效／火炎弱	相性	电击反射／火炎・地变弱

Karma：7000　　**道具：**ホープダイヤ

BOSS战要点 战前记得准备大量的魔封状态回复道具，进入战斗后照例是先使用各种辅助魔法，之后使用地变魔法解决两旁的ナーガ后再使用火炎魔法攻击ナーガラジャ；敌人的强力合体攻击"愚者断罪"为全员物理大属性，不过必须是三人才能使用，所以让敌方一直只有两人就使不出合体攻击。



▲强力合体特技"愚者断罪"。





该区域出现恶魔

LV26	龙族	ナーガ	HP204／MP192	电击反射／火炎・地变弱	烈士のレーション
LV27	人间	カルマ兵	HP208／MP192	破魔无效／铳击弱	メディカルキット／エンジェルアロウ
LV27	魔族	ブラックウーズ	HP200／MP216	咒杀反射／物理・铳击强／电击・地变・破魔弱	ミステリーフード
LV27	魔族	イフリート	HP200／MP212	火炎吸收／冰结・魔封弱	ファイアスタータ／ガボアットボム
LV27	鬼族	ヤクシニー	HP188／MP196	冲击强／电击弱	ひなぎく
LV28	鬼族	ライジュウ	HP200／MP204	电击吸收／地变无效／冲击弱	カンデオンボム／虎目石
LV28	兽族	トウテツ	HP220／MP200	咒杀无效／异常状态弱	ワイルドカード
LV29	兽族	アピス	HP224／MP240	破魔・异常状态无效／地变・咒杀弱	ランチアジュエル
LV29	神族	アリラト	HP306／MP256	魔法全般反射／破魔・咒杀异常状态无效／铳击弱（2回行动）	红水晶／チャクラボックス
LV29	龙族	ゴルゴン	HP204／MP240	咒杀反射／地变・猛毒弱	ディストーン／レッドダイヤ
LV29	鬼族	ラフィン・スカル	HP228／MP208	地变・咒杀无效／冰结・破魔・魅了・混乱弱	ディスエイク／红真珠
LV30	鬼族	ドゥルダク	HP240／MP200	火炎・咒杀无效／破魔・混乱弱	英雄のレーション
LV30	神族	ラクシュミ	HP212／MP248	破魔反射／冰结吸收／魅了・魔封无效／冲击弱	オールドローズ
LV31	鬼族	スペクター	HP220／MP256	物理・咒杀・魅了・混乱无效／地变强／冲击弱	ディスクローズ
LV31	鬼族	シキオウジ	HP224／MP248	破魔・咒杀反射／火炎弱	ダークファイバ

13. EGG施设（第2回）

1F：没有敌人，电梯前还是有移动商店。

B5F：进入地下后都是暗黑区域，使用ライトマストーン来照明即可。

B6F：进入记录点旁的通路强制战斗1，战斗结束后从一旁的电梯下到B10F。

B11F：B11F一房间中强制战斗2，如果在前作中击败黄龙，那么本战结束后可以获得ドラゴンリング。

B12F：本层的电梯是前往B7F打倒魂。

B30F：进入尽头处房间即是BOSS战，之后转换到サーフ处进行BOSS战2，战斗胜利之后分支选项（ああ…／……）。

B27F：进入B27Fオペレータ室后分支选项（わかったから もう何も言うな…／なぜなんだヒート）。

强制战斗1	VS鬼族ピシャーチャ×2
强制战斗2	VS鬼神族ハヌマーン×2
强制战斗3	VS兽族キマイラ×2
强制战斗4	VS鬼族レギオン×2

要点解说 黑暗区域中一定要使用ライトマストーン照明，否则在黑暗状态下进入战斗肯定会被敌人偷袭。这一点一定要加以注意。





▲在这种通道行走时一定要使用"コアシールド"。



▲小心敌人的强力合体魔法。

☆BOSS战　VS夜叉鬼ヴリドラ+夜叉鬼触手×2

夜叉鬼ヴリドラ（2回行动）	
HP	3000 － 3150
特技	パワーウェイブ／アギダイン／スクンダ／ラクンダ／マカンダ／タルンダ／スクンダ／再生／憎恶の暴流（冰结）／サイレント
特技	ハウル／极热の咆哮／怪音波
相性	冰结反射／电击弱

夜叉鬼触手	
HP	500
特技	アタック／薙ぎ拂い
相性	火炎・地变无效

Karma：9230　**道具：**ソーマドロップ

BOSS战要点 必须先击破触手才能攻击BOSS的本体，触手只会使用物理攻击，所以己方全员装备反击特技能起到很好的效果；ヴリドラ本体弱点为电击属性，将触手击破后一定要集中使用电击魔法攻击，因为经过几个回合ヴリドラ会将触手再生；ヴリドラ体力减少到一定程度后就会连续使用"极热の咆哮"，务必速战速决。



☆BOSS战2　VS夜叉鬼リアルヴァルナ+夜叉鬼フェイクヴァルナ

夜叉鬼リアルヴァルナ		夜叉鬼フェイクヴァルナ	
HP	1745 － 1829	HP	1785 － 1854
特技	黒き波动	特技	白き波动

Karma：61538　**道具：**ソーマ

BOSS战要点 サーフ的能力和特技都是和之前离开队伍时相同；リアルヴァルナ和フェイクヴァルナ的攻击力很低，攻击方式也极为单调，轻松即可获胜。





该区域出现恶魔

LV	种族	名称	HP/MP	相性	道具
LV35	飞天族	ホウオウ	HP228/MP272	破魔反射／冲击・地变无效／铳击・咒杀弱	コアシールド／ランチアジュエル／オールドローズ
LV36	鬼族	プルキシ	HP268/MP272	冲击反射／破魔无效／混乱强／电击弱	ライトマストーン／チャクラチップ
LV37	鬼族	ピシャーチャ	HP264/MP284	魔封无效／火炎弱	スメルグレイビー
LV37	飞天族	ソロネ	HP260/MP296	破魔反射／火炎吸收／地变强／冰结・咒杀弱	红水晶
LV38	鬼族	レギオン	HP312/MP256	咒杀反射／物理・铳击强／电击・破魔弱	ディスパライズ／ディスクローズ
LV39	兽族	キマイラ	HP212/MP272	火炎・冰结・猛毒无效／地变弱	ライトマストーン／ディスポイズン／ピンクサファイア
LV39	兽族	オルトロス	HP280/MP264	火炎吸收／魅了无效／冰结弱	樱之枝
LV40	魔族	ロア	HP268/MP320	咒杀反射／地变・猛毒强／破魔弱	ダークファイバ
LV41	飞天族	フレスベルグ	HP456/MP300	冰结吸收／地变无效／铳击弱（2回行动）	スタールビー／英雄のレーション
LV41	鬼神族	ハヌマーン	HP296/MP268	地变无效／魅了・混乱强／猛毒・魔封・神经弱	樱之枝
LV42	鬼族	ヘカトンケイル	HP492/MP272	咒杀反射／物理・铳击强／地变・异常状态弱（2回行动）	レッドダイヤ

14. 研究施设群

进入EGG施设，与1F的研究员交谈得知四个隐藏BOSS的情报，之后即可前往寻找这四个隐藏BOSS，关于四天使资料请参看全隐藏BOSS攻略。

★海底ケーブル

在入口的士兵处可以获得"カラミティリング"。



15. 空港施设

进入后分支选项（わかっている／お互い…因果な生き物だな）

1F/2F：记录点B附近BOSS战1；记录点D旁的格纳库BOSS战2，战斗结束后可以在此的移动商店购买道具。

B1F：本层为黑暗区域，记得使用照明的道具；注意1F有打御魂的区域，不要错过；记录点G旁的房间BOSS战3，战斗结束后与ゲイル交谈选择"行こう"，之后ゲイル脱离队伍，前往1F航空ハンガー－乘坐STOVL机前往HAARP施设，シエロ脱离队伍。

强制战斗1	VS飞天族グルル×2
强制战斗2	VS魔族フラロウス×2
强制战斗3	VS魔族フラロウス＋鬼族ランダ＋龙族ニーズホッグ
强制战斗4	VS鬼神族ガネーシャ×2

注：前作将人修罗击败，那么本战结束之后可以获得アマラリング

要点解说 前往HAARP施设之后就不能再回到其他区域，在这之前务必确认自己已经将该打的隐藏BOSS都打了，该拿的道具也都已经拿到。



▶迷宫中务必小心这个大家伙。

☆BOSS战1　VS夜叉鬼カーリー+夜叉鬼ダーキニー

夜叉鬼カーリー		夜叉鬼ダーキニー	
HP	3350 － 3450	HP	934 － 1047
特技	血祭り／増援／冥界の门／カースエピタフ	特技	タルカジャ／マカカジャ／カースエピタフ／物理リフレクト／ディアラマ
相性	火炎・冲击・冰结・电击・地变反射	相性	冰结弱

Karma：7600　**道具：**スタールビー

BOSS战要点 不让一旁辅助辅助的ダーキニー存活就是本战的关键，カーリー反射全部属性魔法，用物理攻击即可；战斗时最好有同伴将咒杀反射的业轮装备上，以免出现全员被冥界之门石化的倒霉情况。

☆BOSS战2　VS夜叉鬼チェルノボグ

夜叉鬼チェルノボグ（2回行动）	
HP	2720 － 3200
特技	バイオレンス／舞い降りる灾厄／黑い神の瞑目／黑い神の开目／铁死拳／丑の刻参り／タルカジャ／大毒牙／パワーチャージ／冥界の门
相性	火炎弱

Karma：11500　**道具：紫水晶**

BOSS战要点 チェルノボグ会召唤使用和我方相同特技的影子来协助战斗，而且必须将影子干掉之后他才会显露真身，影子的相性弱点与相同角色一样，要有效地利用这一点来攻击影子；チェルノボグ本身多使用全体物理特技和咒杀属性魔法，记得装备咒杀反射的业轮。





▲利用弱点属性轻松干掉影子。

☆BOSS战3　VS夜叉鬼カルティケーヤ

夜叉鬼カルティケーヤ（2回行动）	
HP	3800 — 4070
特技	マハザンマ／マハジオンガ／极彩の疾风／挑发／タルカジャ／血祭り／龙卷地狱／ユピテルの怒り／千军の枪／マインドチャージ／マハザンダイン／マハジオダイン
相性	普通相性

Karma：15300　　道具：孔雀石

BOSS战要点 使用了极彩の疾风的カルティケーヤ拥有极高的回避力，所以本战的要点就是素早提升和下降魔法，击中カルティケーヤ后就能打消其疾风状态；カルティケーヤ也很擅长使用辅助魔法，记得要及时的将效果打消，最好能使用デクンダ和デカジャ魔法；另外，队伍中最好不要有电击和冲击弱的同伴，以免出现意外。



该区域出现恶魔

LV46	飞天族	ナンディ	HP320／MP344	火炎・地变吸收／破魔无效／咒杀・魅了弱	マグナスボム／ジャスミン
LV46	鬼族	ランダ	HP320／MP356	物理・铳击・火炎反射／地变无效／异常状态强／电击弱	红水晶
LV47	飞天族	グルル	HP316／MP324	冲击・咒杀反射／地变・猛毒无效／铳击・电击弱	マッスルドリンコ／ピンクサファイア
LV48	魔族	ニュクス	HP312／MP396	电击反射／冰结・咒杀无效／异常状态强／火炎弱	红水晶／樱之枝
LV48	魔族	フラロウス	HP352／MP296	咒杀反射／物理・铳击强／猛毒・神经弱	英雄のレーション／レッドダイヤ
LV49	魔族	モト	HP348／MP396	破魔・咒杀反射／冲击吸收／魔封・混乱无效／电击弱	チャクラボックス／虎目石
LV50	鬼神族	ガネーシャ	HP360／MP380	冲击吸收／冰结・破魔无效／物理・铳击・火炎・咒杀强	ランチアジュエル／ブラッドルビー
LV51	鬼神族	ホクトセイクン	HP344／MP420	电击・咒杀・异常状态无效／破魔强／火炎弱	メディカルツール／红真珠
LV52	龙族	ニーズホッグ	HP600／MP368	冰结吸收／物理・铳击・咒杀无效／破魔・混乱弱	—

16. HAARP施设

情节结束之后前往太阳。



17. 太阳——太阳对流层



セラ与サーフ合体为セラフ
アルジラ、シエロ、ゲイル、ロアルド(或ヒート)加入队伍
セラフ继承エンジェル的“三界轮回”
ゲイル继承“ピュルリプレゲトン”
アルジラ继承ジナーナ“セラフィックロア”
与ディビット对话获得“青水晶”
与マダム・マルゴ对话获得“ホープダイヤ”

太阳第二层至第六层出现恶魔一览

LV50	鬼族	ギリメカラ	HP380／MP368	物理・铳击・咒杀反射／火炎吸收／猛毒无效／破魔・魅了弱	HPノイズ／ワイルドボム
LV51	神族	パラスアテナ	HP348／MP404	冰结反射／破魔・魅了无效／电击强／咒杀弱	チャクラボックス／曼珠沙华
LV52	神族	スカディ	HP360／MP432	地变吸收／破魔・魔封・混乱无效／电击弱	ジャスミン／スターサファイア
LV53	魔族	クー・フーリン	HP372／MP364	冲击・破魔・咒杀反射／物理・铳击・火炎・冰结・电击强／猛毒・神经弱	英雄のレーション／孔雀石
LV54	魔族	リリス	HP356／MP452	电击反射／咒杀・魅了无效／火炎・冰结・冲击强／破魔弱	曼珠沙华／ラックノイズ
LV56	飞天族	ホルス	HP576／MP392	破魔反射／地变无效／铳击・咒杀弱（2回行动）	紫水晶／マジックノイズ
LV56	鬼神族	マダ	HP420／MP420	物理・铳击吸收／咒杀・混乱无效／冰结弱	黑真珠／MPノイズ
LV57	鬼神族	トール	HP428／MP408	电击吸收／破魔无效／猛毒・魔封・神经弱	英雄のレーション／オリーブの叶
LV57	鬼神族	スルト	HP412／MP408	火炎吸收／咒杀・混乱・神经无效／冰结弱	メディカルツール／パワーノイズ
LV58	兽族	バロン	HP392／MP448	破魔反射／冰结・电击吸收／猛毒・魔封・神经无效／咒杀・魅了・混乱弱	スターリビー／クイックノイズ
LV59	鬼神族	ミトラ	HP396／MP488	物理・铳击・破魔・咒杀无效／魔法全般强／异常状态弱	デカジャストーン／曼珠沙华／オリーブの叶
LV60	龙族	サマエル	HP666／MP436	电击反射／地变・咒杀・魔封无效／物理・铳击强／破魔弱（2回行动）	ランチアジュエル／ジャスミン
LV60	神族	パールヴァティ	HP1000／MP1000	魔法全般无效／破魔・咒杀・异常状态无效（2回行动）	ビナーカ
LV60	鬼神族	ナラシンハ	HP1000／MP1000	物理・铳击反射／破魔・咒杀・异常状态无效（2回行动）	ナンダカ
LV63	鬼神族	アラハバキ	HP672／MP524	冰结・万能以外无效／冰结弱（2回行动）	ホープダイヤ／バイタルノイズ
LV65	龙族	キングー	HP714／MP472	咒杀反射／地变・异常状态无效（2回行动）	ソーマドロップ／莲华の种

18. 太阳——第二层

1F－5F：进入1F即是强制战斗1；5F为BOSS战，胜利之后即可前往第三层。

强制战斗1	VS龙族キングー

要点解说 本区域有很多伤害区域，记得准备大量躲避伤害的道具コアシールド。

☆BOSS战　VS阿修罗ハヤグリーヴァ

阿修罗ハヤグリーヴァ			
HP	3300 — 3570	相性	火炎10倍吸收／冰结弱
特技	ギガバイオレンス／冰结ドレイン／バーンストーム／くし刺し		

Karma：15300　　道具：ソーマドロップ





BOSS战要点 和前作一样还是很弱，即使不用冰结魔法也能轻易获胜；不要使用火炎反射魔法，以免反射之后让他回复大量体力。

19. 太阳——第三层

2F：如果已经答对ジャックフロスト的100个问题，那么在这里的分支道路往右走可以与隐藏BOSS战斗。

4F：BOSS战，胜利之后即可前往第四层。

Karma：20000　　道具：紫水晶

☆BOSS战　VS阿修罗カマソッソ

阿修罗カマソッソ	
HP	4800 — 5000
特技	スパイラルエッジ／バイオレンス／魔界の风／防御／ギガバイオレンス／ゾチラハの咒い
相性	冲击强／电击弱

BOSS战要点 和前作一样笨，平时使用电击魔法攻击，而“防御”特技使用地变魔法则可解除；被变成蝙蝠后全能力下降，而且为冲击弱，此时一定要使用冲击无效、反射或吸收的魔法，以免被其强力特技“魔界の风”一击必杀。



20. 太阳——第四层

3F－5F：3场强制战斗。

8F：BOSS战，胜利之后即可前往第五层。

强制战斗 1	VS 神族パラスアテナ×2
强制战斗 2	VS 鬼族ギリメカラ×2
强制战斗 3	VS 龙族サマエル

☆BOSS战　阿修罗ラーフ(头)+阿修罗ラーフ(体)

阿修罗ラーフ（头）	
HP	3470 － 3650
特技	ドラゴンヘッド／吸收／头部归还／デクンダ／ジオダイン／マハジオダイン
相性	冲击弱

阿修罗ラーフ（体）	
HP	3230 － 3780
特技	ドラゴンクエイク／デカジャ／パワーチャージ／ラクカジャ
相性	火炎弱

Karma：30000　　道具：孔雀石

BOSS战要点 先将拥有强力全体攻击和デカジャ魔法的身体部分干掉，之后再用冲击魔法攻击头部；注意头部捕捉己方同伴后每经过一次行动就会吸收少量被捕捉者的体力，给予其一定伤害后他就会将身体放下。





▲此时务必集中攻击头部，使其放下同伴。

21. 太阳——第五层

1F：如果之前得到过莲华之花，那么在这里与ショージ・ブラック的情报交谈可以得到ソーマ。

3F：右边的门为隐藏BOSS所在，现在还不能进入，直接进入红色的门为BOSS战，胜利之后即可前往第六层。

要点解说 在1F和2F会分别有两个梵文区域，1F的梵文区域内进入战斗后不能变身，2F的梵文区域内进入战斗后行动次数减少

☆BOSS战　阿修罗ラーヴァナ(2回行动)

阿修罗ラーヴァナ（2回行动）	
HP	10500 － 11000
特技	脑天割り／ギロチンクロウ／大千世界の风／バイオレンス／マハジオダイン／魔法リフレクト／默示录／マカカジャ／マインドチャージ／ランダマイザ／ユピテルの怒り
相性	物理 1/10

Karma：30000　　道具：メディカルギア

BOSS战要点 物理攻击对ラーヴァナ的效果可以说是微乎其微，不过其本身没有任何魔法耐性，以各种魔法为攻击手段即可；ラーヴァナ最有威胁的特技就是"大千世界の风"，当其HP减少到一半左右就会使用，此时最好每回合都使用"冲击リフレクト"进行反射。





22. 太阳——第六层

2F：本层的传送点按照右→左→左→左→左→左移动即可。

3F：记录点左右两边分别为隐藏BOSS房间，需达成特定条件后才能挑战，直接进入正前方的房间BOSS战。

4F：最终BOSS战，击败梵天ブラフマン五面相后即可通关。

强制战斗	VS 鬼神族アラハバキ

Karma：40000

道具：グレイトチャクラ

☆BOSS战 夜叉鬼メーガナーダ（闭：2回行动）（开：4回行动）

夜叉鬼メーガナーダ	
HP	8800 － 9100
特技	黑きバクティ／ヴィラージュの剑／マッスルボンバー／绝世の肉体／メール雷火／マハブフダイン／ムドオン／雷变のモクシャ／デクンダ／マハザンダイン／マハブフダイン／マハラギダイン／テンタラフー／バイオレンス
相性（闭）	电击吸收・物理无效
相性（开）	火炎・冰结・冲击无效／电击吸收



BOSS战要点 メーガナーダ有两种战斗形态，每经过一定回合数就会使用"雷变のモクシャ"来改变形态；闭状态下多使用物理攻击，开状态下多使用魔法攻击；注意其使用"黑きバクティ"后的下一回合会使用万能属性大攻击"ヴィラージュの剑"（闭状态）和电击属性特大攻击"メール雷火"（开状态）。





☆最终BOSS战

梵天ブラフマン第壹相	
HP	3590 － 3780
特技	トリスアギオン／ザナドゥ／散华光／メギドラオン／マインドチャージ／アギダイン／ハマオン／マカンダ
相性	火炎吸收

梵天ブラフマン第贰相	
HP	3443 － 3870
特技	ヴィーヤヴィヤ／冥界の门／ドルミナー／パワーチャージ／ザンダイン／ラクンダ／散华光
相性	冲击吸收

梵天ブラフマン第叁相	
HP	3600 － 3820
特技	ティタノマキア／テラダイン／丑の刻参り／散华光／マインドチャージ／ムドオン
相性	地变吸收

梵天ブラフマン第肆相	
HP	3425 － 3600
特技	ナルカミ／ジオダイン／ニューロクランチ／散华光／パワーチャージ／マインドチャージ／エターナルゼロ
相性	电击吸收

梵天ブラフマン最终相	
HP	5850 － 6061
特技	ニブルヘルム／ブフダイン／サイレントハウル／エターナルゼロ／リターナー／ブラフマーストラ／マインドチャージ／マハリターナー
相性	冰结吸收

BOSS战要点 连续与梵天的五相战斗，每个相更换时辅助魔法的效果并不会消失；每一相只会吸收一种属性魔法，所以物理和魔法攻击都可以使用；惟一需要注意的是"エターナルゼロ"和"ブラフマーストラ"这两招特技，前者作用是将使用者全能力加到最高的同时将对手全能力降到最低（此时必须使用デクンダ和デカジャ来打消效果），后者则是全体万能属性特大攻击。





研究篇

全曼斗罗一览

★物理＆吞食系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
1	食奴	1	1000	食らいつき／MPテイスタ
2	修罗	1	1000	ボディアタック／マッスルボンバー
9	沙门	2	2500	バイオクロウ／ズンバラリン／HPブースタ
20	巫女	3	10000	デスシャワー／カウンタ／逃走アクセラ
21	魔兽	3	10000	食い散らし／食いちぎり／APブースタ／ストマックガード
23	业鬼	3	5000	红莲剑／鬼食い／挑发／パニックアタッカ
35	比丘尼	2	2500	乱心の一刀／クリティカ／代谢アクセラ／舍て身の觉悟
38	圣兽	4	40000	ヘルファング／まるかじり／APディバイダ
40	荒神	4	25000	脑天割り／铁死拳／食らいカウンタ
41	猛将	5	100000	パワーウェイブ／HPハイブースタ
42	修罗汉	3	10000	默杀／血祭り
61	天女	4	25000	痹れ针／昏睡ステップ／先制エキスパンダ／会心キャンセラ
62	神兽	6	400000	暴饮暴食／APハイブースタ／MPハイテイスタ
63	霸王	6	400000	ギロチンクロウ／物理ストロンガ
64	斗鬼	4	25000	大毒牙／まる吞み／パララアタッカ
76	战姬	5	100000	恼杀スラッシュ／パワーカウンタ／リスクキャンセラ
77	妃神	6	250000	樱花闪乱／オールアタッカ／デスキャンセラ
78	修罗王	6	250000	アカシックバリッ／デモンレイヴ
79	天津神	7	600000	冥界の门／HPメガブースタ
80	战鬼	5	100000	心の叫び／パワーチャージ／物理ブレイク／丸吞みカウンタ
81	鬼王	6	250000	大屠杀／大尝祭／物理リフレクト／ペトラアタッカ
100	女神	7	600000	默示录／ハイパーカウンタ／布阵の极意／ダブルリフレクタ
103	破坏神	8	1500000	杀神／终わる世界／物理デストロイア
104	鬼神	7	600000	最后の晚餐／物理ドレイン

★冰结系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
4	冰妖	1	1000	ブフ／冰结ブレイク
12	冰隐	2	2500	マハブフ／冰结ブースタ
26	冰将	3	10000	ブフーラ／极寒ブレス／冰结リフレクト
46	冰狼	4	25000	マハブフーラ／冰结ドレイン
66	冰帅	5	100000	ブフダイン／大寒波／冰结ハイブースタ
85	冰神	6	250000	マハブフダイン／冰结ストロンガ
107	冰神王	7	600000	ニブルヘイム

★火炎系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
13	炎魔	1	1000	アギ／火炎ブレイク
29	大炎魔	2	2500	マハラギ／火炎ブースタ
50	炎魔将	3	10000	アギラオ／灼热ブレス／火炎リフレクト
49	炎帝	4	25000	マハラギオン／火炎ドレイン
88	绝焰	5	100000	アギダイン／エクスプロード／火炎ハイブースタ
89	火神	6	250000	マハラギダイン／火炎ストロンガ
109	火神王	7	600000	トリスアギオン

★冲击系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
3	飞龙	1	1000	ザン／冲击ブレイク
11	龙王	2	2500	マハザン／冲击ブースタ
24	飞天	3	10000	ザンマ／カマイタチ／冲击リフレクト
44	天龙	4	25000	マハザンマ／冲击ドレイン
65	飞仙	5	100000	ザンダイン／龙卷地狱／冲击ハイブースタ
82	风神	6	250000	マハザンダイン／冲击ストロンガ
105	风神王	7	600000	ヴァーヤヴィヤ

★电击系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
16	雷仙	1	1000	ジオ／电击ブレイク
32	雷王	2	2500	マハジオ／电击ブースタ
54	真雷	3	10000	ジオンガ／雷起／电击リフレクト
70	雷帝	4	25000	マハジオンガ／电击ドレイン
92	万雷仙	5	100000	ジオダイン／ユピテルの怒り／电击ハイブースタ
93	雷神	6	250000	マハジオダイン／电击ストロンガ
113	雷神王	7	600000	ナルカミ

★地变系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
6	地灵	1	1000	テラ／地变ブレイク
17	地之宫	2	2500	マハテラ／地变ブースタ
35	地之祠	3	10000	テラジ／岩责め／地变リフレクト
58	地王	4	25000	マハテラジ／地变ドレイン
72	地祇	5	100000	テラダイン／ヘヴィーロック／地变ハイブースタ
97	地母神	6	250000	マハテラダイン／地变ストロンガ
98	地神王	7	600000	ティタノマキア

★万能系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
45	魔将	5	150000	メギド／マインドチャージ
83	魔帅	6	300000	メギドラ／ロストワード
84	魔帝	7	800000	メギドラオン／魔法リフレクト
106	魔王	8	1500000	フルデストロイア

★回复系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
5	护法	1	1000	ディア／パトラ／デビルアナライズ
15	英灵	2	3000	メディア／ポズムディ／エイクディ／催眠ガス
30	威灵	3	15000	ディアラマ／パララディ／メパトラ
53	和灵	4	40000	メディラマ／クロズディ／カースディ／ドルミナー
90	祖灵	5	120000	ディアラハン／ペトラディ
91	冥灵	6	300000	メディアラハン
52	黄泉	4	25000	リカーム
69	六道	6	50000	サマリカーム
68	三界	6	300000	リカームドラ／大往生
112	魔神	8	1500000	メシアライザー／オートソーマ

★破魔＆咒杀系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
33	天使	2	2500	ハマ／タルンダ／破魔ブレイク
57	大天使	3	10000	マハンマ／スクンダ／破魔ストロンガ
95	座天使	4	40000	ハマオン／マカンダ／マカトラ／破魔リフレクト
96	智天使	5	120000	マハンマオン／ラクンダ／破魔デストロイア
115	炽天使	7	800000	ザナドゥ／デカジャ
56	夜叉	2	2500	ムド／咒いの言灵／咒杀ブレイク
71	恶灵	3	10000	マハムド／カースエピタフ／石化光线／咒杀ストロンガ
94	死灵	4	40000	ムドオン／丑の刻参り／咒杀リフレクト
114	死神	5	120000	マハムドオン／石化电波／咒杀デストロイア

★　助系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
7	精灵	1	1000	タルカジャ／マカジャマ／魔封ブレイク
36	业魔	2	5000	スクカジャ／体力泥棒／MPブースタ
60	夜魔	3	15000	マカカジャ／マカジャマオン／魔力泥棒
73	咒魔	4	40000	ラクカジャ／サイコブレス／サイレントハウル
74	秘魔	5	120000	ダークミラージュ／魔封デストロイア／MPハイブースタ
75	幻魔	6	250000	スペルグルーム／デクンダ
99	邪神	7	800000	ランダマイザ／MPメガブースタ

★异常状态系曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
27	金刚	2	2500	プリンパ／痹れ玉／混乱ブレイク／神经ブレイク
48	吉祥	3	10000	マリンカリン／有害吐息／魅了ブレイク／猛毒ブレイク
67	明王	4	25000	极上の肉体／ニューロクランチ／ポイズンミスト／神经デストロイア
86	神将	5	100000	テンタラフー／痹れ大波动／混乱デストロイア／猛毒デストロイア
87	成道	6	250000	绝世の肉体／ニガヨモギ／BSブレイク／魅了デストロイア
108	无色	7	800000	色即是空／BSデストロイア

★秘言曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
14	秘言一	2	3000	フルカルマゲッタ
8	秘言二	2	3000	守钱奴の魂
31	秘言三	3	10000	アイテムゲッタ
28	秘言四	3	10000	レベルギフト
59	秘言五	5	100000	白の食祭／チャクラウォーカー／MAXクリティカ
43	秘言六	5	100000	黑の食祭／チューイング／MINクリティカ
34	秘言七	5	200000	大冷界／オートチャクラ
25	秘言八	5	200000	アボイドスリーパ／ハッピーウォーカ

★隐藏曼斗罗

番号	名称	难度	金钱	习得特技
101	恶神	9	2500000	妒みの暴压／死蝇の葬列
102	不动	9	2000000	サードアイ／物理アブソーバ
110	光神	9	2000000	チャトゥルブジャ／太极光轮
111	讨龙	9	1500000	破邪の光刃／シナイの神火

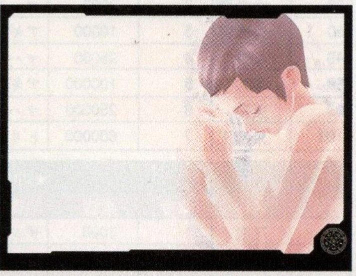
★能力上升

番号	效果	番号	效果
10	全员运 +2	47	全员魔 +3
18	全员力 +2	55	全员运 +3
22	全员体 +3	37	全员速 +3
39	全员力 +3	51	全员全能力 +1

全合体特技一览

名称	组合方式
L红莲剑	单体物理攻击特技＋异常状态特技
ランブルラッシュ	单体物理攻击特技×3
ソルブラスター	单体物理攻击特技×2+タルカジャ
凶兽乱舞	各种吞食特技×3
トライデント	单体物理攻击特技×2スクカジャ
L大屠杀	单体物理攻击特技＋全体物理攻击特技＋パワーチャージ
鬼神の激昂	最后の晚餐＋冥界の门＋ランダマイザ
Lマハラギ	单体火炎魔法特技＋单体冲击魔法特技
Lマハラギオン	アギラオ／アギダイン＋ザンマ／ザンダイン
Lマハラギダイン	アギダイン＋ザンダイン
レーヴァテイン	アギダイン＋单体物理攻击特技
Lエクスプロード	火炎系魔法特技＋メギド系特技
Lトリスアギオン	火炎ハイブースタ＋冲击ハイブースタ＋メギド系特技
Lマハブフ	单体冰结魔法特技＋单体地变魔法特技
Lマハブフーラ	ブフーラ／ブフダイン＋テラジ／テラダイン
Lマハブフダイン	ブフダイン＋テラダイン
クリスタルダスト	冰结系魔法特技＋カジャ系×2
コキュートス	ブフダイン＋单体物理攻击特技
L大寒波	冰结系魔法特技＋メギド系特技
Lニブルヘイム	冰结ハイブースタ＋地变ハイブースタ＋メギド系特技
Lマハジオ	单体电击魔法特技＋单体冰结魔法特技
Lマハジオンガ	ジオンガ／ジオダイン＋ブフーラ／ブフダイン
Lマハジオダイン	ジオダイン＋ブフダイン
イカヅチの枪	ジオダイン＋单体物理攻击特技
Lユピテルの怒り	电击系魔法特技＋メギド系特技
Lナルカミ	电击ハイブースタ＋冰结ハイブースタ＋メギド系特技
Lマハザン	单体冲击魔法特技＋单体电击魔法特技
Lマハザンマ	ザンマ／ザンダイン＋ジオンガ／ジオダイン
Lマハザンダイン	ザンダイン＋ジオダイン
スクリューヘヴン	ザンダイン＋单体物理攻击特技
ソニックブラスト	冲击系魔法特技＋麻痹效果特技＋单体物理攻击特技
L龙卷地狱	冲击系魔法特技＋メギド系特技
Lヴァーヤヴィヤ	冲击ハイブースタ＋电击ハイブースタ＋メギド系特技
Lマハテラ	单体地变魔法特技＋单体火炎魔法特技
Lマハテラジ	テラジ／テラダイン＋アギラオ／アギダイン
Lマハテラダイン	テラダイン＋アギダイン
ランドスライド	テラダイン＋单体物理攻击特技
Lヘヴィーロック	地变系魔法特技＋メギド系特技
Lティタノマキア	地变ハイブースタ＋火炎ハイブースタ＋メギド系特技
マイクロノヴァ	ブフ＋ザン＋テラ
Lメギド	破魔系魔法特技＋咒杀系魔法特技
Lメギドラ	ハマオン／マハンマオン＋ムドオン／マハムドオン
Lメギドラオン	マハンマオン＋マハムドオン
黑い太阳	チャトゥルブジャ＋妒みの暴压＋サードアイ
Lマハンマ	破魔系魔法特技＋全体回复魔法特技
Lマハンマオン	ハマオン／マハンマオン＋メディラマ／メディアラハン
神罚	破魔系魔法特技×3
Lザナドゥ	マハンマオン＋メディアラハン
Lマハムド	咒杀系魔法特技＋デスシャワー／铁死拳
Lマハムドオン	ムドオン＋铁死拳
Lカースエピタフ	咒いの言灵＋ンダ系特技
L石化电波	石化光线＋ンダ系特技
千年の咒怨	咒杀系魔法特技×3
Lマカジャマオン	マカジャマ×2
L痹れ大波动	痹れ玉＋ンダ系特技
Lテンタラフー	プリンパ＋ンダ系特技
L极上の肉体	マリンカリン＋ンダ系特技
L色即是空	异常状态特技×2
Lメディア	单体回复魔法特技×2
Lメディラマ	ディアラマ／ディアラハン×2
Lメディアラハン	ディアラハン×2
Lメパトラ	状态回复魔法特技＋全体回复魔法特技
大天使の加护	全体回复魔法特技×2
大天使招聘	メディアラハン×2
炽天使の加护	状态回复魔法特技×2+全体回复魔法特技
炽天使招聘	メディアラハン＋サマリカーム
Lデクンダ	カジャ系特技×2
Lデカジャ	ンダ系特技×2
Lランダマイザ	マインドチャージ＋ンダ系特技
突击の狼烟	マインドチャージ＋カジャ系特技
L物理リフレクト	物理ブレイク＋物理ストロンガ
L魔法リフレクト	ハイパーカウンタ＋魔法反射特技
集中射击	GUN（ALL）×2
一齐射击	GUN（ALL）×3
炎灵魔法弹	GUN（ヒート）＋各种ブレイク特技
炎幻魔法弹	GUN（ヒート）＋各种リフレクト特技
炎神魔法弹	GUN（ヒート）＋各种ドレイン特技
冰灵魔法弹	GUN（サーフ）＋各种ブレイク特技
冰幻魔法弹	GUN（サーフ）＋各种リフレクト特技
冰神魔法弹	GUN（サーフ）＋各种ドレイン特技
冰灵魔法弹改	GUN（セラ）＋各种ブレイク特技
冰幻魔法弹改	GUN（セラ）＋各种リフレクト特技
冰神魔法弹改	GUN（セラ）＋各种ドレイン特技
雷灵魔法弹	GUN（シエロ）＋各种ブレイク特技
雷幻魔法弹	GUN（シエロ）＋各种リフレクト特技
雷神魔法弹	GUN（シエロ）＋各种ドレイン特技
雷灵魔法弹改	GUN（ロアルド）＋各种ブレイク特技
雷幻魔法弹改	GUN（ロアルド）＋各种リフレクト特技
雷神魔法弹改	GUN（ロアルド）＋各种ドレイン特技
风灵魔法弹	GUN（ゲイル）＋各种ブレイク特技
风幻魔法弹	GUN（ゲイル）＋各种リフレクト特技
风神魔法弹	GUN（ゲイル）＋各种ドレイン特技
地灵魔法弹	GUN（アルジラ）＋各种ブレイク特技
地幻魔法弹	GUN（アルジラ）＋各种リフレクト特技
地神魔法弹	GUN（アルジラ）＋各种ドレイン特技
万神魔法弹	GUN（セラフ）＋各种ドレイン特技





宝石＋业轮一览

★强化用宝石一览

名称	增加能力
猫目石	力 +2
虎目石	力 +3
孔雀石	力 +4
ブルーダイヤ	体 +2
レッドダイヤ	体 +3
ホープダイヤ	体 +4
黄水晶	魔 +2
红水晶	魔 +3
紫水晶	魔 +4
ルビー	速 +2
ブラッドルビー	速 +3
スタールビー	速 +4
真珠	运 +2
红真珠	运 +3
黑真珠	运 +4
サファイア	随机一项 +3
ピンクサファイア	随机一项 +4
スターサファイア	随机一项 +5

注：如果在装备宝石时出现"宝石の纯度が高かった"的字样时，那么这颗宝石提升的能力点数在原来的基础上 +1。

★业轮一览				
名称	特殊效果	增加能力	强化次数	获得地点
ヒーホーリング	冰结无效	体 +1	2	海底ケーブル（需继承前作击败雪人王的进度）
パワーリング	无	力 +3	3	海底ケーブル
バイタルリング	无	体 +3	3	海底ケーブル宝箱
マジックリング	无	魔 +3	3	购买
クイックリング	无	速 +3	3	购买
ラックリング	无	运 +3	3	海底ケーブル宝箱
リッチリング	战斗结束后获得金钱增加	运 +1	2	购买真红の箱时随机获得
トリックリング	スクカジャ和スクンダ二阶段自动发动	速 +1 运 +1	4	收容所宝箱
ファントムリング	人类形态时回避上升	魔 +1 速 +1	4	收容所宝箱
ディバインリング	破魔反射	体 +1	2	カルマ协会（需继承前作击败麦塔特隆的进度）
デモンリング	诅咒状态时普通攻击威力大幅上升	力 +1 魔 +1	4	カルマ协会 11F 宝箱
レイジリング	タルカジャ和ラクンダ二阶段自动发动	力 +2	3	カルマ协会 44F 宝箱
プロテクトリング	人类形态时伤害减少	体 +2	4	购买
ハイパワーリング	无	力 +6	3	购买
ハイバイタルリング	无	体 +6	3	购买
ハイマジックリング	无	魔 +6	3	购买
ハイクイックリング	无	速 +6	3	购买
ハイラックリング	无	运 +6	3	购买
ギャンブルリング	攻击伤害增加	力 +1 运 +1	3	购买纯白の箱时随机获得
スカルリング	咒杀反射	体 +1 魔 +2	2	EGG 施设（需继承前作击败别西卜的进度）
スタメンリング	最先行动时攻击力上升，其他情况下降	魔 +1 运 +1	2	EGG 施设 B11F 宝箱
チェンジリング	变身不消耗行动力	运 2	3	EGG 施设 B13F 宝箱
カラミティリング	敌人不容易回避攻击	速 +1 运 +1	4	海底ケーブル入口尸体（EGG 施设第 2 回结束后）
ドラゴンリング	对万能属性攻击强	体 +1 魔 +1 速 +1	2	EGG 施设第 2 回（需继承前作击败黄龙的进度）
エーテルリング	回复魔法回复量增加	魔 +3	4	EGG 施设第 2 回 B12F 宝箱
フォローリング	攻击被回避时只消耗一个行动力	力 +1 体 +1	3	EGG 施设第 2 回 B11F 宝箱
アマラリング	无	全能力 +10	1	空港施设（需继承前作击败人修罗的进度）
ブロックリング	攻击无效化时只消耗一个行动力	力 +1 魔 +1 运 +1	3	空港施设 B1F 宝箱
デュアルリング	装备者可连续行动 2 次	魔 +2 速 +2	2	空港施设宝箱
メガパワーリング	无	力 +9	3	购买
メガバイタルリング	无	体 +9	3	购买
メガマジックリング	无	魔 +9	3	购买
メガクイックリング	无	速 +9	3	购买
メガラックリング	无	运 +9	3	购买
バリアブルリング	行动力随机增减	全能力 +1	3	购买黄金の箱时随机获得
スルーリング	选择“次に回す”时不消耗行动力	速 +2	1	击破隐藏 BOSS ジャックフロスト后取得
シールドリング	战斗开始时自动发动“物理ブレイク”	魔 +1 运 +2	2	太阳第五层 1F 宝箱
シンクロリング	合体特技所需行动力减少	运 +1	2	太阳第六层 2F 宝箱
ブレスリング	行动力 +1	无	1	击破隐藏 BOSS シヴァ后取得
オーラリング	无	全能力 +20	1	击破隐藏 BOSS ヴィシュヌ后取得
アボイドリング	无效回避时直接转为我方行动	速 +3	3	击破隐藏 BOSS セト后取得
マスターリング	万能以外全攻击无效	无	1	取得上面全部リング之后，与太阳第二层 1F 的研究者交谈
ラセツリング	罗刹化	无	4	海底ケーブル（2 周目才能获得）

ジャックフロスト问题

问题	答案	奖品
アギダイン・ブフーラを持ったキャラとテラダイン？ジオを持ったキャラとで使えるリンケージは何种类ホ？	6 种类	ディスパライズ
アルジラが人间の姿で战斗を终えたときのセリフはどれホ？	逃げないから…	チャクラチップ
アルジラが变身する恶魔の名前は何ホ？	プリティヴィー	ディスエイク
アルジラのアートマの名前は何ホ？	サイズミックウェーブ	マッスルドリンコ
アルジラのドライブカラーはどこにあるホ？	スカート	ソニックストーン
色々な所にある“异様な物体”中に入ってないのは次のうちどれホ？	ソーマ	マジックノイズ
ヴェータラのセリフ“闻ケ！我が〇〇ノ叫ビ！！”〇〇に入る言叶は何ホ？	筋肉	ディスカース
“运”のパラメータを上げると变化する事の中で正しいものはどれホ？	敌の先制する确率が下がる	チャクラチップ
Lマハブフダインの条件はブフダインと何だホ？	テラダイン	ディスポイズン
エンジェルが 10 年前にいた组织は何ホ？	国际环境保健机构	猫目石
エンジェルのアートマの名前は何ホ？	メイルシュトロウム	デカジャストーン
オイラの利き手はどっちホ？	左	レーション
オイラの种族はどれホ？	魔族	パワーノイズ
樱花闪乱で付着するバッドステータスは次のうちどれホ？	魅了	ディスポイズン
海底ケーブルでカルマリングを入手したとき战った恶魔は何だったホ？	グール	ディストーン
回复端末で回复を行った际に最も安く回复できるのは次のうちどれホ？	咒い状态を回复	ブルーダイヤ
カルマ协会でのエンジェルの立场は何ホ？	技术部部长	エンジェルアロウ
カルマ协会に捕らえられていたフレッドの仲间の名前は何だったホ？	ティミー	マグナスボム
カルマシティの住民が首から下げている物はなに？	カルマサークル	ダークファイバ
カルマ端末からマントラ取得ができるのは何のおかげだホ？	ハッキングツール	ルビー
カルマリングの强化アイテムはどれだホ？	猫目石	アイスボール
カルマリングの素早さを上げる强化アイテムはどれだホ？	ルビー	サファイア
キュヴィエ症候群のキュヴィエとは何ホ？	发见者の名前	チャクラチップ
クヴァンダが使うスキルは次のうちどれホ？	惑いの墨蝇	ディスカース













问题	答案	奖品
ゲイルが変身する悪魔の名前は何ホ?	ヴァーユ	ディスエイク
ゲイルのアートマの名前は何ホ?	ツイスター	マッスルドリンコ
ゲイルの癖はどれだホ?	眉间を指先で触る	サンダーロッド
この中で一番安いマントラはどれだホ?	修罗	マッスルドリンコ
この中でセラじゃないのはどれホ?	エンジェル	ディスエイク
サーフ达のいたジャンクヤードはステージいくつだったホ?	1	サイクロンボム
サーフのアートマの名前は何ホ?	ウォータークラウン	チャクラチップ
サーフの名前の正しいつづり方はどれホ?	SERPH	パナシーア
シエロが変身する悪魔の名称は?	ディアウス	ウィンドウォール
シエロのアートマの名前は?	レインボーアーチ	マッスルドリンコ
シエロのドライブカラーはどこにあるホ?	腰	カンデオンボム
ジナーナのアートマの名前は何ホ?	アウローラ	パナシーア
ジャンクヤードでジャックブラザーズはどこの构成员だったホ?	ソリッド	ディストーン
ジャンクヤードの巨船の残骸で敌の目を欺く为にアルジラがした事は?	セラに变装した	ディストーン
咒杀ブレイクで防ぐ事が出来るバッドステータスはどれホ?	石化	レーション
スキル「ブフ」の消费 MP はいくつホ?	3	ディスカース
スクカジャを4回かけた後、スクンダを1回か けられたらスクカジャは何回かかっている事になるホ?	2回	レーション
スペルグルームで下がるステータスは次のうちどれだホ?	魔法攻击力	ディスポイズン
スメルグレイビーを食べるとどうなるホ?	HP が回复し魔封になる	チャクラチップ
石化した状态でとある攻击を受けるとこなごなにな って死ぬ事があるホその攻击は物理と铳击とあと二つは何ホ?	冲击と地变	レーション
战斗时の“MEMBER”コマンドでリストの一番下にあるコマンドは何だホ?	引き下がる	ディスパライズ
ソーラーノイズが MAX から1つ进むと何になるホ?	7/8	猫目石
ソーラーノイズがミニマムになった时は何が起こる事があるホ?	状态异常が治る	チャクラチップ
タイトルムービーでサーフがハンドガンを击つ回数は何回だホ?	5回	ブルーダイヤ
正しい火炎魔法はどれホ?	アギ	クイックノイズ
正しい地变魔法はどれホ?	テラ	MP ノイズ
正しい电击魔法はどれホ?	ジオ	HP ノイズ
たびたび现れる谜の黑い猫白いのはどっちの耳?	右耳	サンダーウォール
弹丸“通常弹”の攻击力はいくつだホ?	8	ディストーン
地下街 MADMART の看板で MAD と MART の间に书かれているイラストは何だホ?	弹丸	ディスパライズ
地下街でアディルから赏った物资はハッキングツール、液体窒素弹と，あと1つは何だったホ?	メディカルキット2个	黄水晶
地下街でベック大佐の映像を见た时 ゲイルが言った言叶はどれホ?	まるで违う颜だ	ディスカース
地下街の MADMART の店先に置かれているものは次のうちどれホ?	テレビ	ディスクローズ
地上の人々を结晶化させた奇病の名前はなんだホ?	キュヴィエ症候群	クエイクアームズ
次の悪魔名で正しいのはどれホ?	パピルサグ	ディスクローズ
次の悪魔のうち蹄がない悪魔はどれだホ?	タラスク	真珠
次のうちで最も优先顺位の高いバッドステータスはどれホ?	咒い	レーション
次のスキルの内、付着するバッドステータスが违うのはどれホ?	サイレントハウル	ディスポイズン
次の中で HP 回复量が一番低いアイテムはどれだホ?	メディカルキット	ディスクローズ
ディアウスの弱点でないものはどれホ?	魔封	チャクラチップ
毒を受けると行动后にダメージを受ける以外にどんなデメリットがあるホ?	攻击力が下がる	レーション
ネコマタが攻击をする时、爪が伸びる手はどれだホ?	左手	ディスパライズ
咒われている时は咒杀属性の攻击に弱くなるホ ウソ? ホント?	ホント	レーション
ハーリー? Qのアートマの名前は何ホ?	バーニングステーク	パナシーア
バットのアートマの名前は何ホ?	ソニックウェーブ	パナシーア
パナシーアで回复できないバッドステータスは次のうちどれホ?	冰结	ディスクローズ
早く敌を倒すほど多くもらえるものは何ホ?	お金	ガボアットボム
バロンのアートマの名前は何ホ?	タービュランス	フィジカルミラー
HP を一番多く回复する事ができるアイテムはどれホ?	HP ノイズ	ルビー
フィールド移动中にXボタンとL1ボタンを同时に入力すると何が起こるホ?	90度左を向く	ディスカース
ブッカブーの相性はどれホ?	冲击に弱い? 冰结に强い	レーション
物理攻击を反射した时にキャラの前に出るバリアは何色ホ?	赤	レーション
プリティーヴィーの“狩る”がクリティカルになった时に最初の攻击が当たる部分はどこだホ?	左腕	ディスパライズ
ヘカトンケイルが首から下げているものはなんだホ?	南京锭	黄水晶
マカトラ1回で分け与える MP はいくつホ?	50	ディスポイズン
MAD MART で物を卖った时 何$で1ポイントになるホ?	$100	ラックノイズ
MADMART EXPRESS の店主が贫乏ゆすりをしている足はどっちだホ?	左足	ディストーン
MADMART EXPRESS の店主の名前は?	ジョニー	フリーズウォール
MADMART で买い取ってくれるのはどれホ?	植物	サファイア
MADMART の店主の名前は何ホ?	キャシー	ファイアウォール
MADMART のランクが2の时 売り出されるカルマリングはマジックリングと何だホ?	クイックリング	ディスクローズ
麻痹にかかった时、攻击があたりにくくなる以外にどんなデメリットがあるホ?	防御力が下がる	レーション
魔封に挂かっている时に魔力泥棒されるとどうなるホ?	大量に吸收れる	レーション
マントラデータにおいて、周围を囲むと现れるマントラの名前は何だホ?	秘言	真珠
マントラを汉字で书いた时、正しいのはどれホ?	曼斗罗	チャクラチップ
ミック・ザ・ニックのアートマの名前は何ホ?	ソーラエクリプス	パナシーア
猛毒状态を回复したい时に正しくない方法はどれだホ?	ミステリーフード	バイタルノイズ
猛毒のバッドステータスが付かないスキルは次のうちどれホ?	丑の刻参り	グランドウォール
罗刹状态での战斗で正しくないのはどれホ?	取得 AP の上升	ディスエイク
ルーパのアートマの名前は何ホ?	ラヴァフロー	マジックミラー
レーション2つ ディスポイズン2つ ランチアビーズ1つ买いました。合计いくらだホ?	$1200	ディスエイク
レベルが上がった时に起こる事があるのは次のうちどれホ?	アイテムを发现する	ファイアスタータ
ロアルドが变身する悪魔の名前は何ホ?	インドラ	チャクラチップ
ロアルドのアートマの名前は何ホ?	ライトニングボルト	マッスルドリンコ
ローカパーラの名前の意味はなんだホ?	世界を守る神々	ブリザトンボム
ワイルドカードを使うとどうなるホ?	敌に万能属性ダメージ	チャクラチップ

















TALES OF SYMPHONIA

テイルズ オブ シンフォニア

仙乐传说	Namco	RPG
PS2	Tales OF Symphonia / 2004年9月22日	日版
	1～4人 / 330KB	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

极上研究宝典

当《仙乐传说》被移植到PS2上之后，只拥有PS2主机的"《传说》系列"FANS终于不用再羡慕有着NGC的朋友们了。虽然由于机能的问题，PS2版《仙乐》的帧数下降为了30，不过却追加了诸如新事件、新技能、新称号等诸多新要素，而且在部分事件及细节方面也进行了一定的调整，因此总体来说还是令玩家们比较满意的。下面我们将为大家带来本作的完全研究，希望它能够帮助各位更完全地享受到本作所带来的快乐。

全支线情节完全检阅

作为一款RPG，丰富的支线情节是必不可少的成分。通过这些支线情节，我们能得到隐藏道具、角色的最强装备等好东西。"《传说》系列"历来都是隐藏要素繁多，这次的《仙乐》也不例外，下面就让我们一同来了解一下吧。

旅行前的リフィル

发生时期	从マーテル教会圣堂离开后～在イセリア之森ノイシュ逃走之前
地点	イセリア／教室
入手	称号"姐想い"(ジーニアス)

当离开マーテル教会圣堂离开后前往イセリア村的教室便会发生此事件。根据之前在コレット家得到的情报差异，对话也会有所不同。得到的称号"姐想い"算是初期相当不错的称号了，不要忘记装备。



燃烧的家园

发生时期	イセリア村遭到袭击后～ロイド等人被驱逐出村之前
地点	イセリア／ジーニアス的家
入手	无

当イセリア村被迪塞安袭击时，前往ジーニアス的家便会发生该事件。需要注意的是，要发生该事件必须在袭击开始时从村子的西面来到ジーニアス的家，因为如果走另一条路的话就会进入与マーブル的战斗而无法发生这一事件。

对弟弟的思念

发生时期	通过旧トリエット后～从バルマコスタ出港之前
地点	トリエット／入口
入手	称号"弟想い"(リフィル)

当通过旧トリエット遗迹后去トリエット，在入口处便会发生该事件。

精英狂想曲

发生时期	到达バルマコスタ之后～バルマコスタ崩坏前
地点	バルマコスタ／学问所2F教室
入手	称号"优等生"(ジーニアス)、影响ジーニアス的好感度

进入学校的话就会发生学生向ジーニアス挑战考试的事件。在进入正式考试之前，先到2楼教室去自习，此时回答问题的正确率将影响到考试的结果以及ジーニアス的好感度。如果胜利ジーニアス会获得称号"优等生"。另外，在后期ゼロス加入的情况下，该事件同样可以发生。

自习时所出问题的答案：粹护阵、重力加速度、わからない

ジーニアス好感度变化

全部正确	↑↑↑
2道题正确	↑
1道题正确	↓
全部错误	↓↓↓

クラトス的剑术指南

这个事件主要是提升クラトス的好感度，发生时期是在当クラトス在队伍中时。另外，如果没引发前一个事件，之后的事件就不会发生了。



指南1

发生时期	到达バルマコスタ后～接受ドア的要求之前
地点	バルマコスタ／总督府前
入手	影响クラトス的好感度

与バルマコスタ总督府门口右边的士兵说话即可发生

选择肢产生的クラトス好感度变化

选择肢	クラトス
いや、やめとく	↓↓
じゃあたのむよ	↑↑

指南2

发生时期	在アスカード的ライナー的家，リフィル归队之后～アスカード人间墓场第一次潜入前
地点	アスカード／清风馆
入手	影响クラトス的好感度

当击败アスカード的伪风精灵后，在アスカード的清风馆住宿即可发生。

选择肢产生的クラトス好感度变化

选择肢	クラトス
いや、やめとく	↓
ああ、いいよ	↑↑↑

指南3

发生时期	第一次完成アスカード人间墓场后～第二次完成之前
地点	ルイン
入手	影响クラトス的好感度

在ルイン与破坏的武器・防具屋旁的人对话即可发生。

选择肢产生的クラトス好感度变化

选择肢	クラトス
いや、大丈夫だ	↓↓↓
そうだな	↑↑↑

指南4

发生时期	突入救いの塔之前，队伍分开的时候
地点	ハイマ／墓前
入手	影响クラトス的好感度

在ハイマ的坟墓前与クラトス对话两次即可发生。

选择肢产生的クラトス好感度变化

选择肢	クラトス
いや、その必要はないよ	↓
ああ、たのむよ	↑↑↑

コレット与小狗命名

当将行动角色换成コレット时，与村子里的狗对话就能给它们取名字。但当情节发展到コレット不能发声时，就不能给小狗取名字了，只有等情节发展到她恢复正常了之后才行。完成此事件后，コレット的好感度上升↑↑↑，并得到称号。

街名	名字
神托之村イセリア	サル
イセリア附近的导きの小屋	ネコ
沙漠之花トリエット	カメキチ
小港町イズールド	ゴン
港町パルマコスタ	ペス、ペコ
パルマコスタ人间牧场附近的救いの小屋	ガメ
ソダ岛游览船乘场	レイ
ソダ间歇泉	ボブ
穿过ハコネシア山岬后前面的救いの小屋	モン
遗迹之街アスカード	ハル、マル
希望之街ルイン	ラッキー
冒险者聚集之村ハイマ	チロロ、ろっくん
王都メルトキオ	ロン、プリン
学园都市サイバック	ハク、チュン
神秘之里ミズホ	トラ
森闲之村オゼット	ホー、ハツ
海之乐园アルタミラ	ルル、ケン（ケン在晚上的カジノ通道前出现）
雪景之街フラノール	プッチー、ケイ
隐之里ヘイムダール	チラ、クッキー
空中都市エグザイア	パトラッシー、コーヤ

不死剑士ソードダンサー



在游戏中我们会碰到一颗在原地不动并可以说话的黑色骷髅头，这就是游戏中的超强敌人ソードダンサー了。每次遇到它，它的能力都会提升，能力自然强得没话说，但每次击败它可都是有好东西的，所以与之一战绝对值得！另外，ソードダンサー只会在固定期间出现，一旦错过就不会出现了，而且如果之前没打倒，之后的情节中也不会看到它了。

1.第一次出现：オサ山道の坑道，也就是第一次碰到しいな的那个地方。

战斗时机：到达オサ山道后～ハイマ的自由行动事件之前。

2.第二次出现：第一次击败ソードダンサー后，它会在ガオラキアの森出现。从ミズホ这边进入森林，按上、左、下这样的顺序走就能看到它。

战斗时机：到达ガオラキアの森之后～去救いの塔之前

P.S.如果コレット、プレセア、リフィル等同伴一时离队时，ソードダンサー是不会出现的。

3.第三次出现：イセリアの森，从ダイク的家这边进入森里马上就能看到它。

战斗时机：在フラノール的约会后～最后

打倒后入手的道具

打倒次数	道具名称	效果
第一次	ヤタノカガミ	HP、TP徐徐回复
第二次	ヤサカニノマガタマ	所有异常状态无效
第三次	クサナギノツルギ	对死体、恶魔系怪兽有特效

假神子

当第一次访问パルマコス时就能碰到假神子（即打碎酒瓶的事件），之后如果在特定时间去特定地点就能连续发生与假神子相关的事件了，此事件可以增加同伴的好感度。

1.发生时期：从テセアラ**回来后**～マナの**守护塔的**ルナ**击破后**

バラクラフ王庙完成后去アスカード的祭坛，就会发生事件。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	リフィル	ジーニアス	しいな
わかつたよ	↑↑↑	↓↓	↓	↑↑
だめだ	↓	↑↑↑	↑↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
わかつたよ	↓	↓↓↓	↑↑	↓↓
だめだ	↑	↑↑	↓↓	↑↑

2.之后去バラクラフ**王庙又会有事件发生**

3.发生时期：异界の**扉完成后**～パルマコスタ**崩坏前**

回到シルヴァラント后，让ルイン完全复兴后，在道具屋前发生事件。

4.发生时期：到DISC2在ダイク**的家会话事件后～最后**

在アスカード发生事件。另外，如果コレット不处于正常状态，事件是不会发生的。

角色好感度变化：コレット↑↑↑、ジーニアス↓





循环连锁

发生时期	在パルマコスタ击败キリア～パルマコスタ崩坏之前
地点	パルマコスタ／广场
入手	称号"パルマコスタ博士"（ロイド）

与广场的卫兵对话后，就可以开始此迷你游戏。根据卫兵所讲的提示去寻找固定的人物，然后得到下一个人的提示再去寻找下一个人，如此循环4次，游戏就结束。另外，与一个自称ワンダーシェフ的男人对话后他会提出问题，这就是系列传统的《传说》问题集，如果在60秒内全部答对的话ロイド便可以得到称号"パルマコスタ博士"。

编号	提示	地点
0	しっぽを振ってヘッヘッヘ！	总督府前面的狗（ぺこ）
1	その耳、实は闻こえてる？	学校旁边庭院里的老婆婆
2	二本の枪	总督府门口站着的两个护卫兵
3	出航！	蒸汽船的舵
4	オレは将来海贼になる！	蒸汽船附近的少年
5	どこだ！暗の露天商	穿过锻造屋正面的隐藏道路的尽头
6	息子の归るその日まで	站在市场前港口的老人
7	灯台见上げて、はや十秒	站在市场左边里面的灯台前10秒
8	鱼は伤んでいませんか？	食材屋店前的鱼
9	旅人を见守る看板フラワー	装饰在宿屋窗边的花
10	大人の味	酒吧桌子上放着的酒
11	信仰への疑い	教堂左边里面的蓝发男性
12	今日のオススメ	学校1楼食堂前的菜单
13	先生、わかりました！	学校2楼左边教室的黑板
14	ワンダーシェフ	食材屋前面的男性（必须要暗之露天商所持的交换券）

ワンダーシェフ提出的问题

问题	答案
TOPの收集品"(F)"……	FRIENDSHIP
リオンの出身地は？	ダリルシェイド
アタッチメントディスク……	エクステンション
TODに出てくる以下の4つ……	ヘルレイソス
シルエシカの合い言叶は？	ミアキスを胸に
バンエルティアのメルニクス语……	富
TOPで主人公达が恋の仲介……	カトリーヌとビエール
TOD2のカイルが育った孤儿院……	デュナミス孤儿院
TOD2のハロルドが持……	解析君二号改
"テイルズ オフ"シリーズの历代主人公	リッド

人物名鉴

发生时期	アスカード人间墓场通过后～最后
地点	アスカード／ハーレイ的家、ダイク的家
入手	人物名鉴、ベリット×6、称号"人物博士"（ジーニアス）

在アスカード与ライナー和アイーシャ对话后，ハーレイ就会出现在下面的房间里，与他对话就能拿到人物名鉴和6个ベリット。然后去ダイク的家就可以作成人物了。当完成人物名鉴后，去ハーレイ的家与之对话，ジーニアス就会得到"人物博士"的称号。

再生之街ルイン

发生时期	ピエトロ康复后～最后
地点	ルイン
入手	无



ルイン会因情节而崩坏掉，当医治好ピエトロ之后再去ルイン时我们就会在那里见到他，他正在募集资金修复ルイン。我们需要做的就是不停地给钱就行了，当然，给一定数量就能修复一定建筑。但是要注意的是不能一次性将所有费用投入，因为投资是一次一次算的，比如如果总资金需要200万，就不能一次性给200万，而是要分开给。另外，当7段修复完成后情节要发展到完成异界の扉之后才能再投资，如果没完成情节，即使投入再多钱也是白搭。

阶段	城市变化	必要费用
1	准备期间终了	5000
2	追加3名村人	12000
3	城市名变成"再生の街 ルイン"	21500
4	追加1只狗，街道少量修复	15000
5	追加1名村人，街道少量修复	24000
6	追加2名村人，街道少量修复	25000
7	道具屋、宿屋修复完成	35000
通过异界の扉之后		
8	数名旅人来访	40000
9	猫人探险队增加	45000
10	武器屋、锻造屋增加，街道恢复到原来的规模	50000
11	街道变漂亮，武器屋的武器品种更新	75000
12	街道发展终了	100000
13	修建しいな的像	5000
14	修建ロイド的像	5000
15	修建リフィル的像	5000

クラトス的秘密

这个支线情节主要是增加クラトス以及同伴的好感度，而且我们还可以了解到他的情况。

1.发生时期：在サイバック与ケイト对话后～在オゼット，コレット被诱拐之前

在サイバック的王立研究院与研究员对话就会得到クラトス的情报。另外，如果想最终提升クラトス的好感度，就一定要选“そうだな”；不发生此事件，后面的2、3也是可以发生的。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
ほっとこうぜ	－	↑	↓	↑
そうだな	↑	↓	↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
ほっとこうぜ	↑↑↑	↑	↓	↓
そうだな	↓↓↓	↓	↑	↑

2.发生时期：プレセア成为同伴后～オゼット崩坏前

在オゼット与宿屋的女性对话。要注意的是，如果选择了“气にしてても始まらない”，クラトス的好感度会大幅度下降，就不会发生后面的事件了。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
不安だな	↑	↓	↑↑	↓
气にしてても始まらない	↑	↑	↓	↑
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
不安だな	↓↓↓	↓	↑	↑↑↑
气にしてても始まらない	↑↑↑	↑	－	↓↓↓

3.发生时期：被教皇追放后～到达ヘイムダール之前

在メルトキオ的城前发生事件，要注意的是这里选择了“そうだな”，后面的事件就不会发生了。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
そうだな	↑↑↑	↓↑	↑↑	↓↑↑
そんなわけにはいかないだろ	↑	↓↓	↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
そうだな	↑↑↑	↑↑	↑↑↑	↓↓↓
そんなわけにはいかないだろ	↓↓↓	↓	↑	↑↑↑

4.发生时期：フラノール的观雪情节发生后～进入救いの塔之前

在アルテスタ家发生事件。这个事件暗示了到底是クラトス留下还是ゼロス留下。

5.发生时期：在ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后

发生该事件的地点在ヘイムダール，要发生这个事件必须让クラトス成为同伴，与族长对话后可以知道关于在クラトス成为同伴前的那些行动的情报。

魔剑士

发生时期	完成飞龙之巢后～最后
地点	请参考下文
入手	请参考下文

在フラノール的宿屋对面左边的民家前有一个男人，如果在持有魔装备的情况下与其对话就能发生魔剑士的情节。魔武器的攻击力是按杀人数来算的，但所计算的数量是在战胜アビシオン之前的杀人数，也就是说战胜アビシオン后不管再打倒多少敌人都不会算进攻击力里面的。战胜アビシオン后プレセア获得称号“うつろな瞳”。

名称	场所
魔剑ソウルイーター	トリエット附近的サンドワーム击破后
邪剑ファフニール	ガオラキア之森里的封印的宝箱
魔符黑翼	地之神殿里的封印的宝箱
魔斧ディアボロス	ラーセオン溪谷的封印的宝箱
魔剑ネビリム	フラノール里的男人
魔眼イビルアイ	トイズバレー矿山回转石块机关的碎片
魔装アポカリプス	ウィルガイア里封印的宝箱
魔玩ビジャスコア	アルタミラ・カジノ的赌场奖品
魔杖ケイオスハート	以上所有武器收集后在フラノール发生事件，然后去ハコネシア山岬见好色老头コットン

注1：关于魔剑ソウルイーター：从テセアラ回来后去トリエット与狗旁边的人和道具屋前面的人对话，然后在トリエット西北边发现发光的地方，调查它战胜BOSS后得到。
注2：魔符黑翼要集齐5个小矮人才行。注意，其中一个要酒，可以在パルマコスタ买到；另一个在アルテスタ家里。

得到邪剑ファフニール时选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな	ゼロス	プレセア	リーガル
辛抱してくれ	↑	↓	↓	↑	↓	↑	↓
集めるのやめようか!	－	↑	↑	↓	↑	↑↑	↑↑

像大人的小孩

这个支线剧情会增加プレセア的好感度以及得到她的称号。

1.发生时期：见到プレセア父亲的尸体后～プレセア成为同伴之前

在オゼット与道具屋前的村人对话

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
わかつた	－	－	↑↑	－
そんな言い方ないだろ	↑↑	↑↑	－	↑↑
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
わかつた	↑↑	↑↑↑	↑↑	－
そんな言い方ないだろ	－	↑↑↑	－	－

2.发生时期：DISC2在ダイク家发生情节后～最后

条件是要发生以上情节，如果以上情节发生后去アルタミラ的墓前就会发生事件，プレセア得到称号“大人な子供”。

珍珠的指轮

完成这个事件是为了得到珍贵道具“ピンクパール指轮”以完成收集图鉴。

1.发生时期：プレセア的家访问后～通过冰之神殿之前

プレセア恢复正常后，去学园都市サイバック的义卖会，与ヨシュア对话后就能得到ピンクパール指轮，如果没有这个指轮就不会发生之后的情节。

2.发生时期：DISC2在ダイク家发生情节后～进入救いの塔之前

在アルタミラ，要过桥时就会发生情节。选择了“わかった”之后就可以到世界各地发展剧情了。

3.在学园都市サイバック与ヨシュア再会

4.去王都メルトキア，在贵族街与ローザ相会

5.发生时期：完成ラーセオン溪谷之后～去救いの塔之前

在学园都市サイバック再次与ヨシュア见面，此时的选项关系到在哪里见到他们。

6.发生时期：フラノール观雪事件发生后

如果在顺序5中选择了“本当のことを言う”，就要去メルトキオ的贫民窟；如果在顺序5中选择了“默っている”，就要去サイバック学问所。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
本当のことを言う	↑	↑	↓	↑
默っている	↑↑	↓	↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	
本当のことを言う	↓	↓	↑	
默っている	↑	↑	↑↑	

克罗诺亚

发生时期	从ジョルジュ那里得到钥匙、マナリーフ入手后～最后
地点	アルタミラ／社长室
入手	称号“梦见る黑き旅人”(プレセア)



去アルタミラ的レザレノ・カンバニー社长室发生事件，由于新的布娃娃没到，所以叫プレセア代替出场解围。事件终了后プレセア获得称号“梦见る黑き旅人”。

指轮物语

这个事件主要是说ユアン以及マーテル的一些过去的事情

1.发生时期：绝海牧场通过后～被教皇追放之前

去ハイマ的墓前会看到ユアン在寻找什么，与他对话后去フウジ山岳。之后的情节要在完成ラーセオン溪谷的情节后才会发生。

2.发生时期：在アルテスタ的家辩明了ミトス的身分后～最后

去パルマコスタ人间墓场就会发生情节，此时会知道当年ユアン与勇者ミトス一起旅行的事情，以及ユアン、ミトス、マーテル、クラトス之间的关系。

大家的オゼット姐姐

发生时期	飞龙之巢完成后～最后
地点	请参考下文
入手	影响プレセア的好感度

这个事件主要是提升プレセア的好感度，在王都メルトキオ的音乐家的家里与女性对话后就发生该事件，发生顺序如下。要注意的是，如果直接先发生顺序3则顺序1、2的事件就不会发生了。

顺序	场所	备注
1	メルトキオ／音乐家的家	与女性(ジャネット)对话
2	メルトキオ／音乐家家门前	选择“どうかしたのか？”，プレセア好感度上升↑↑
3	サイバック／王立研究院前	与研究院(ホレス)对话
4	サイバック／王立研究院旁	选择“このままでいいのか？”，プレセア好感度上升↑↑
5	メルトキオ／音乐家的家	与ジャネット对话；出房间；选择“プレセア……”，プレセア好感度上升↑↑；选择“行こうか”，プレセア好感度上升↑↑
6	メルトキオ／音乐家家门前	对话事件，プレセア好感度上升↑↑



リフィル的母亲

发生时期	ダイク家的恋爱事件后～最后
地点	空中都市エグザイア
入手	收藏品"母の日记"、影响リフィル的好感度

当发生知道リフィル、ジーニアス是被抛弃的事件后，乘坐レアバード去空中都市エグザイア。在某一个民家中有个人会提到リフィル的母亲，在一间民家附近有一位老婆婆说不要靠近，进去后发生事件。之后再回到刚才谈及リフィル母亲的那个人的房间，得到"母の日记"，并且リフィル的好感度上升↑↑↑。

EX晶球是活着的

发生时期	发生リーガル和アリシア的情节后～进入救いの塔之前
地点	请参考下文
入手	影响プレセア的好感度

去アルテスタ的家调查桌子上的EX晶球，然后去トイズバレー矿上，在有桥的地方发生事件，然后回到アルテスタ的家事件结束。事件后，プレセア的好感度上升↑↑↑。

王女诱拐

发生时期	ラーセオン溪谷通过后～最后
地点	メルトキオ／ゼロス的家
入手	称号"プリンセスガード"（ゼロス）

在王都メルトキオ里ゼロス的家里与管家对话后事件发生，得知公主被诱拐。然后去メルトキオ之森，与卫兵会斗后会话完成事件。由于此事件与ゼロス相关，所以如果他死亡的话该事件也不会发生了。

ジーニアス和ミトス的冒险

发生时期	在サイバック得到情报之后～进入救いの塔之前
地点	请参考下文
入手	影响同伴的好感度，称号"トモダチ"（ジーニアス）

一到アルテスタ的家，リフィル就病倒了，ジーニアス和ミトス决定去フウジ山岳采草药。此时的选项只有选择"こっそり追いかけるか"才能让ジーニアス得到称号"トモダチ"。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	ジーニアス	リフィル
助ける	－	↑
放っておく	↑↑↑	－

受欢迎的リーガル

发生时期	发生リーガル和アリシア的情节后～ソダ间歇泉崩坏之前
地点	ソダ岛游览船乘场
入手	影响同伴的好感度

去ソダ岛游览船乘场，将地图显示人物变成リーガル，与接待处的女性对话后即可发生事件。此女性对リーガル一见钟情要提数个问题，当然，如果一开始就选择"放っておく"的话就不会提问了。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	リーガル
助ける	↑↑↑
放っておく	↓

提问选择肢产生的好感度变化

问题	选择肢	好感度
名字	ゼロス（选择后事件终了）	↓
	リーガル	↑
	ロイド（选择后事件终了）	－
职业	囚人	↑
	大会社の会长	↑
	教皇	－
喜欢的食物	めろん	↓
	きゅうり	↓
	とうふ	↑
居住的地方	テセアラ	↑
	月	↑
	ドワーフの家	－
年收入	600亿ガルド	↑↑
	无一文	－
	秘密	－
喜欢的女孩子类型	アリシア	↑
	ツインテールの女の子	－
	プレセア	↓↓↓

决斗！评决之岛

发生时期	ジルコン入手后～最后
地点	ミズホの里
入手	收集品"阿修罗"、"コリンの铃"；影响同伴的好感度

しいな和くちなわ决斗的事件，一旦进入ミズホ就会强制发生事件，所以在进入ミズホ之前记得SAVE。另外，在决斗前与同伴对话会让同伴的好感度上升↑。

与タイガ对话的好感度变化

选择肢	しいな
くちなわはとつるんでいた	↓↓↓
さあ、よくからないな	↑↑↑

与くちなわ战斗后选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
止める	↑↑	↑↑	↑	↑↑↑
止めない	↓	↓	↑↑↑	↑↑
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	
止める	↑↑↑	↑	↑↑	
止めない	↓↓	↑↑	↑↑↑	

斗技场

发生时期	从セレス那里得到辉石后～最后
地点	メルトキオ
入手	各角色的称号

此时斗技场已经可以使用，参加各种赛事可以得到好的道具，并且还可以得到称号。另外，当ゼロス在时，单人战各级别通关时会发生事件，上级级别通过后セレス会乱入，胜利后ゼロス的好感度上升↑↑↑。



从黑暗井底捞上来的东西

发生时期	プレセア的家访问后～完成飞龙之巢之前
地点	ミズホの里
入手	收集品"神秘のネタ帐"

与ミズホの里的杂货屋老板对话，他会说有一本帐簿不见了，此时去井那边调查就能找到"ネタ帐"，再与老板对话就能得到"神秘のネタ帐"。此事件纯粹是为了完成收集图鉴。

クララ救出

发生时期	飞龙之巢完成后～最后
地点	イズールド／海边
入手	影响同伴的好感度

在イズールド的海岸可以看到变成怪物形态的クララ，此时走上去就会发生情节并将她恢复原貌。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	リフィル和クラトス	其他
助ける	↑↑	↑
放っておく	↓↓	↓



アイフリード之宝

发生时期	フラノール的观雪事件后～最后
地点	复兴后的ルイン／港口
入手	请参考下文

发生这个事件必须要修复ルイン以及在イズード从ライラ处得到信。フラノール的观雪事件后去ルイン的港口找到アイフリード，选择"よし、买った"；出一次ルイン再进来与アイフリード对话，选择"わかった"，ロイド获得称号"俺は海贼"。

之后按トリエット北→ハコネシア南→ハコネシア北的顺序去救いの小屋与司祭对话发生事件，最后去ソダ岛游览船乘场在栈桥上与司祭会话得到"スピリチュアの法具"。

去ハイマ的坟墓前，与アイフリード对话后得到"アイフリードの手纸"然后交给イズールド的ライラ。最后与港口的マックス对话，得到"アイフリードハット"。

对话选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
わかつた	↑	↓	↓	↑	↑	↓	↓	↑
いやだ	－	↑	↑	↓	－	↑	↑	－

谜之假面美青年骑士

发生时期	从セレス那里得到辉石后～最后
地点	メルトキオ／ゼロス家
入手	称号"谜の美剑士"（ゼロス）

该事件只有在ゼロス生存的情况下发生。被教皇追放后，来到王都メルトキオ里的ゼロス家门口发生事件，按プレセア的提议ゼロス戴上假面。ゼロス获得称号"谜の美剑士"。



头领复活

发生时期	フラノール的观雪事件后～最后
地点	请参考下文
入手	称号"次期头领"（しいな） 影响同伴的好感度

要发生这个事件首先要完成"决斗！评决之岛"的事件，在ミズホの里与头领家门口的おろち对话后进屋与タイガ对话，然后与雷之神殿与ヴォルト签订契约的地方就会看到头领的灵魂，之后回到ミズホの里しいな就会获得称号"次期头领"。这个事件可以提升しいな的好感度↑↑↑与一名同伴的好感度↑。该称号可以换装，并且这套忍者服装是《幻想传说》中的萝莉忍者藤林铃的服装哦。(^_^)

巫女

发生时期	フラノール的观雪事件后～最后
地点	アスカード／祭坛
入手	称号"巫女さん"（リフィル）



这个事件只有在ゼロス生存的情况下发生。去アスカード的祭坛即可发生事件，リフィル再次以巫女打扮出场，事件发生后リフィル获得称号"巫女さん"，该称号可以换装。

テセアラ温泉事件

发生时期	フラノール的观雪事件后～最后
地点	导き温泉
入手	三人的称号，请参考下文



这个事件只有在ゼロス生存的情况下发生。当温泉修理好了之后就能进去泡温泉了，一开始只能男性进去，第二次就可以任选了。选择"女性"后就会发生事件，并且ロイド获得称号"すけべ大魔王"、コレット获得称号"ぺったんこ"，しいな获得称号"ボインちゃん"。（又是经典的比胸围大小和偷窥事件……）

一日女仆

发生时期	フラノール的观雪事件后～最后
地点	メルトキオ／王城内
入手	称号"天然メイデン"（コレット）

去王都メルトキオ王城内，从右侧资料室的楼梯上去，在去国王寝宫的楼梯下有2名女仆，靠近即可发生事件。事件发生后コレット获得称号"天然メイデン"，并可换装。

舞会

发生时期	フラノール的观雪事件后～最后
地点	メルトキオ／ゼロス的家
入手	称号，请参考下文

这个事件只有在ゼロス生存的情况下发生。去王都メルトキオ的ゼロス的家，与管家对话即可发生事件。一开始可以从同伴中选择一人并获得称号，之后在舞会上与3名同伴对话，会话的同伴会得到称号。得到的称号都可以换装。

猫、猫、小猫

发生时期	フラノール的观雪事件后～最后
地点	メルトキオ／贫民窟
入手	称号"ねこねこねこ"（ジーニアス）

进入王都メルトキオ的贫民窟，见到一个叫ヴァイス的少年在追一个猫人。之后按与王都内道具屋的猫人对话→与シルヴァラント的猫人之里的长老对话→回到メルトキオ贫民窟的顺序发生事件，之后ジーニアス获得称号"ねこねこねこ"，该称号可以换装。

神子的家宝看不上眼

发生时期	从セレス那里得到辉石后～最后
地点	サイバック
入手	影响ゼロス的好感度

这个事件只有在ゼロス生存的情况下发生。与サイバック入口附近的小孩对话发生事件，帮助这个小孩找到父母，只要任意找3个人对话即可完成事件，完成事件后ゼロス的好感度上升↑↑↑。

水着

发生时期	フラノール的观雪事件后～最后
地点	アルタミラ／旅馆前
入手	获得称号；影响同伴的好感度

队伍处在8人的状态去アルタミラ，与旅馆前的女性对话就可以帮她找走失的小孩了。ジョー在沙滩的最里面，与她对话她就能回去；ベス在游园地，与她对话两次然后去找母亲再去找她时她就能回去了；ダイアナ在旅馆2楼，用ゼロス或クラトス与她对话即可；メアリー在其余3个小孩都回去后，在沙滩与她对话她就会回去。之后与母亲对话，然后与旅馆的接待员对话就能让两个与ロイド好感度最高的角色和一个自己选择的角色船上泳装。另外，一开始选择"めんどうだなあ"就会拒绝帮忙，之后也不会再发生该事件了。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット
いいぜ	↑↑↑
めんどうだなあ	↓

神无月入手

发生时期	ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后
地点	ミズホの里
入手	防具"神无月"



击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话，并发生"头领复活"的事件后去ミズホの里与头领イガグリ对话就会发生事件，之后获得しいな的最强防具神无月。



ダイナスト入手

发生时期	ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后
地点	请参考下文
入手	武器"ダイナスト"

击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话后去王都メルトキオ城地下牢房与犯人对话得知リーガル的师父レビン的情报。选择肢出现时选择"いいぜ"。接着去温泉，与レビン对话2次，如果此时リーガル的LV在80以上就能得到他的最强武器ダイナスト。如果未满80级，对话时只会显示第一次对话的内容。

封印之间的ヴェリウス

发生时期	ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后
地点	请参考下文
入手	无

击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话后，完成"决斗！评决之岛"的事件，进入イセリア后会发生しいな感到コリン的SKIT，之后去マーテル教会圣堂进入封印之间就能看到变成ヴェリウス的コリン。不过这里既没有战斗又没有契约，纯粹是为了补完情节。

ロイド的铜像

发生时期	ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后
地点	ルイン
入手	影响クラトス的好感度

击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话后才能发生此事件。在ゼロス死亡时，如果ルイン已经修复到14级以上在ルイン的铜像前就会发生此事件。这个事件讲述了ルイン这个名字的由来以及ロイド的母亲生前的事情，完成这一事件后クラトス的好感度上升↑。

メテオフォーム修得

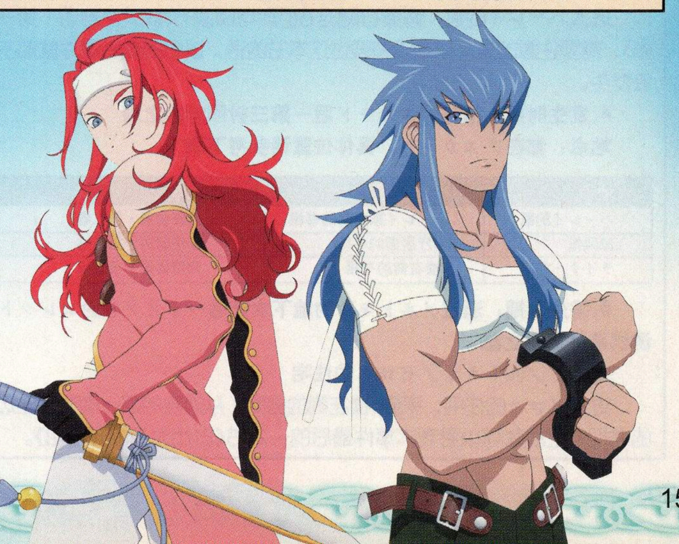
发生时期	ウィルガイア里同伴集中后～最后
地点	ヘイムダール
入手	魔法"メテオフォーム"；称号"マナを护る者"（ジーニアス）

妖精之里ヘイムダール崩坏后，再次进入进入时接近河右边说话的人即可发生事件，ジーニアス修得技"メテオフォーム"，并获得称号"マナを护る者"。

ガイアクリーヴァー入手

发生时期	ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后
地点	オゼット
入手	武器"ガイアクリーヴァー"

击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话后去オゼット的プレセア家，与屋前的男人说话，如果此时プレセア的LV在80以上就能得到プレセア的最强武器ガイアクリーヴァー。



禁书的记忆

发生时期	封魔之石入手后
地点	サイバック／图书馆
入手	请参考下文

在最终迷宫的最后的区域(也就是一条暗之龙守在门前的那个区域)，从右边上去以及在螺旋楼梯途中的房间里能分别看到两个不会移动的天使，战胜他们后出现宝箱，就会得到“过去的石版”和“未来的石版”。这时回到暗之龙所在的门前，会出现石块。按照黑、蓝、红、紫移到左边的魔法方阵，黄、绿、淡蓝、白移到右边魔法方阵的顺序移动石块，当左右两别第四块石板嵌入地下后，结界打开，得到“封印之石”。之后在トレント森的入口处与妖精对话，然后再去サイバック的图书馆调查一本特别的书(外形很显眼)就能进入魔界。这是个20层的迷宫，每过五层会与BOSS进行战斗。迷宫有时间限制，代表时间的魂火会逐渐减少，虽然打败敌人会得到一定量的魂火，但最好的方法是点燃魂灯。而每次进入一个区域都会让玩家选择，这时角色就会处于某种状态，而点燃魂灯可以获得一些诸如攻击力上升、防御力上升、获得道具的好的情况，而且只有每个区域的魂灯都点燃才能往下一个区域前进。

当迷宫的背景是红色时，代表通过这一层的方法是全灭敌人。另外，到最后一层时，魂火的值要在800以上。



增减封魔混火的行动

行动	炎的增减量
点燃魂灯	+30
调查魂灯(随机出现)	+50～100
移动	移动时减少一定量
与敌人战斗	根据战斗事件长短增减
使用ソーサラーリング	−10

带有限制的菜单

选择肢	炎
メニュー使用の禁止(禁止使用菜单)	+50
1人を选择して挑战する(选择1人挑战)	+120
ランダムに1人を决定して挑战(随机选择1人挑战)	+180
ランダムに1人&メニュー禁止(随机选择1人挑战&禁止使用菜单)	+240
制限なし(没有限制)	0

送餐游戏

发生时期	到达バルマコスタ在道具屋发生事件后～バルマコスタ崩坏之前
地点	バルマコスタ／学问所1F・食堂
入手	称号“特级ウェイトレス”(コレット)

在与假神子等人遭遇后，主角等人会因应剧情而进行这个迷你游戏，以后再来这里就可以随意游玩了。这个迷你游戏主要考验的就是玩家的记忆力，玩家要清楚地记得每个客人所在的位置以及他们所点的饭菜，不然的话可是比较难通过的哦。



老狼老狼几点了

发生时期	来到クランテセアラブリッジ后～最后
地点	クランテセアラブリッジ
入手	称号“かけひき上手”(ジーニアス)

来到桥的メルトキオ一侧与站在桥上的猫人对话便可以选择开始该游戏，相信年纪稍微大一点的朋友小时候都曾经玩过吧，当猫人背过身去时可以移动，而当他转过身来的时候则要马上停下，不然便会被强制回到开始位置。需要注意的是，当玩家被别人撞到而且被猫人看到的话，同样也会被强制返回。本游戏共有三个等级，全部通过后便可以得到ジーニアス的称号“かけひき上手”并得到他的最强武器。

大叔们

发生时期	绝海牧场通过后～最后
地点	トリエット／宿屋前
入手	称号“おじさん”(ロイド)



与宿屋前的人对话便可以开始该迷你游戏。这个小游戏考验的是玩家的记忆力，记住每个大叔的相貌以及衣服样式吧。当获胜5次后会追加“高速模式”，而通过高速模式后则能取得ロイド的称号“おじさん”。

PS2版新增事件

读书周间

完成这个事件并不会得到任何物品和称号，但是却可以通过阅读书籍了解到许多《仙乐传说》的世界设定以及古代战争的情况，对这方面感兴趣的朋友还是将其发展完毕吧。

1.发生时期：开始～バルマコスタ出港之前

地点：イセリア／コレット的家

去コレット的家2楼，调查右边的书柜便可以看到书籍《マーテル样の教え》，之后就可以在世界各地依次发生这个事件了。

2.发生时期：抵达バルマコスタ～第三封印解除之前

地点：バルマコスタ／学校

首先队伍中要有コレット、ジーニアス、リフィル以及クラトス，之后进入学校去右面的房间，调查右边的书柜即可。

3.发生时期：抵达アスカード后～第三封印解除之前

地点：アスカード／ハーレイ的家

进入ハーレイ的家，调查右侧的书柜即可阅读书籍《天使物语・第一卷》，需要注意的是，如果没有读过这本书的话，以后的读书事件就都不会发生。

4.发生时期：抵达アスカード后～第三封印解除之前

地点：都在アスカード，具体位置请参考下表

地点	书的位置	书名
ハーレイ的家	ハーレイ家里面的书柜	天使物语・第二卷
凉风馆	客厅里面的书柜	天使物语・第三卷
ライナー的家	2楼右侧的书柜	天使物语・第四卷

5.发生时期：通过メルトキオ的地下水道后～オゼット的コレット诱拐事件发生之前

地点：メルトキオ／ゼロス的住宅

进入ゼロス的住宅，来到2楼左侧的房间，从沙发的那一侧调查左边的书柜，之后就可以看到本事件最后的一本书《古代大战的光与影》。

バルマコスタ先生

发生时期	バルマコスタ人间牧场通过后～第四封印解除之前
地点	バルマコスタ／总督府
入手	影响角色好感度

在バルマコスタ人间牧场被消灭之后去总督府，并且队伍中有コレット、しいな、リフィル的话就可以发生该事件并获得纪念徽章。根据角色好感度的不同，徽章名也不同，具体请参看下表。

徽章名称一览

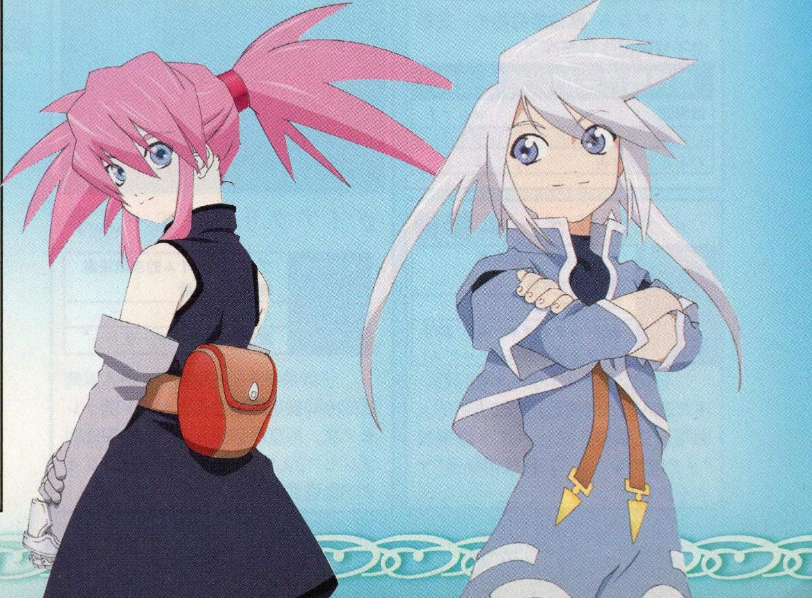
好感度状况	徽章名称
女性角色最高	アーヴィング徽章
クラトス最高	アウリオン徽章
ジーニアス最高	セイジ徽章
其他角色最高	无



バラクラフ王庙的报告

发生时期	通过バラクラフ王庙后～第四封印解除之前
地点	アスカード／ライナー的家
入手	无

在ライナー的家与其对话后即可触发该事件。当谈到风之精灵シルフ的事情后，リフィル老师的遗迹模式也再度发动了……



勇者ミトス物语

1.发生时期：通过绝海牧场后～被テセアラ王流放之前

地点：アルテスタ的家／屋内

与アルテスタ家里的ミトス对话后即可触发此事件。达成这个事件后不会得到称号或者物品，但对于玩家了解剧情有着很大的用处，剧情派玩家一定不要错过。

2.发生时期：ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后

地点：シルヴァラントベース／ユアン的房间

在发生过上一事件的前提下，与ユアン对话即可触发此事件。而玩家也可以通过该事件了解到卡兰战争的真相。



新・ルイン诞生

发生时期	ミトス的身分暴露后～最后
地点	ルイン／入口
入手	影响同伴的好感度

当达成ルイン完全复兴的条件后，与入口处的ピエトロ对话即可触发该事件。为了感谢ロイド等人的功绩，市民们想要推选其中的一人成为ルイン的名誉市长。被ロイド推荐的人好感度会提升(选择“俺かな”的话クラトス的好感度会提升)，不过最终当选的还会是ロイド。

アルタミラ的旅馆

发生时期	发生アリシア的事件后～最后
地点	アルタミラ／入口
入手	フリーパス

在领头角色是ロイド的情况下进入アルタミラ的话便会发生该事件。作为第100万名来访者，ロイド获得了免费进入游园地游玩的入场卷。在旅馆进行住宿的话，就可以和好感度第一的角色发生约会事件。



アルタミラ野外剧场

发生时期	发生アリシア的事件后～最后
地点	アルタミラ／旅馆大厅
入手	野外剧场チケット

在“从黑暗井底捞上来的东西”事件中得到道具“神秘のネタ帐”之后，前往旅馆大厅便可以发生事件并得到野外剧场チケット。当晚去野外剧场与团长对话的话，リフィル与クラトス(或者是ゼロス)便会演出“神秘のネタ帐”上的内容。

アルタミラ的游园地

发生时期	发生アリシア的事件后～最后
地点	アルタミラ／旅馆大厅
入手	影响特定角色的好感度

完成“アルタミラ的旅馆”的事件并得到“フリーパス”后，便可以前往游园地进行游玩了，玩家可以选择乘坐ティーカップ、观览车或者是ジィットコースター。在第一次乘坐ティーカップ时，如果选择与リーガル一同乘坐的话会令其好感度↑↑↑，选择コレット的话会令其好感度↑↑，其他角色则是↑。而在乘坐中出现的选项也会影响好感度，具体请参看下表。

选项	コレット	リフィル	クラトス	
俺も紅茶の方が好きだな!	↑	–	↑↑↑	–
コーヒーもうまいけどな	–	↑↑↑	–	↑

参拜アリシア之墓

发生时期	发生アリシア的事件后～最后
地点	アルタミラ／空中庭院
入手	影响特定角色的好感度

当剧情发展到令アリシア的灵魂解脱后，如果リーガル与プレセア都在队伍中的话，前往アリシア的目前就会发生事件。根据现象的不同，好感度也会发生变化。具体请参看下表。

选项	リーガル	プレセア
一绪に祈る	↑↑↑	↑↑↑
静かに见守る	↑	–



フラノール的孩子

发生时期	ダイク家的事件发生后～最后
地点	フラノール／雪像前
入手	影响ゼロス的好感度

当ゼロス在队伍中的情况下前往フラノール的雪像前与孩子对话的话便会触发该事件，在选项中选择“どうしたんだよ”就会令ゼロス的好感度提升↑↑，而选择“变なヤツ”则不会发生变化。

再见了，テセアラ

发生时期	与シャドウ签订契约后～与ルナ签订契约之前
地点	请参考下表
入手	无

在准备离开テセアラ时，前往テセアラ各地就能看到曾生活在テセアラ的各角色对这片大地的留恋，具体地点及人物请参照下表。

事件发生地点一览

发生地点	对应角色
ゼロス	メルトキオ
リフィル	サイバット
プレセア	オゼット
リーガル	アルタミラ
しいな	ミズホ之里
ジーニアス	アルテスタ的家



真夜中的天使 しいなVer.

发生时期	フラノール的约会事件后～最后
地点	アルタミラ／ホテル
入手	称号“流星ライダー”(しいな)

发生过事件“头领复活”，并且在フラノール的约会事件中对象是しいな，而且队伍中有ゼロス的前提下在アルタミラ的旅馆住宿并在夜间外出的话便会发生该事件，之后しいな获得换装称号“流星ライダー”。

会长的工作

发生时期	フラノール的约会事件后～最后
地点	アルタミラ／入口
入手	称号“公爵”(リーガル)

在フラノール的约会事件中对象是リーガル的前提下进入アルタミラ，之后便会遇到ジョルジュ的新建筑建设计划遭遇阻力的情况，前往与マーテル教会进行交涉的リーガル成功解决了这起事件，而之后リーガル也将获得换装称号“公爵”。

一日入店

发生时期	テセアラ王解除几人的罪名～最后
地点	アルタミラ／カジノ
入手	称号“选ばれし美女”(リフィル)

当在カジノ赢得150000的筹码后便会进入与奖品“？？？”有关的事件，而那个奖品就是カジノ的一日体验入店卷。リフィル老师装扮的兔女郎在游客之间赢得了极大好评，并会获得变装称号“选ばれし美女”(リフィル)。







真夜中的天使 ゼロスVer.

发生时期	フラノール的约会事件后~最后
地点	アルタミラ/ホテル
入手	称号“流星ライダー”(しいな)、アルタミラ暴走族(ゼロス)

发生过事件“头领复活”，并且在フラノール的约会事件中对象是ゼロス的前提下在アルタミラ的旅馆住宿并在夜间外出的话便会发生该事件，之后しいな获得换装称号“流星ライダー”、ゼロス获得换装称号“アルタミラ暴走族”。



传说中的决斗

发生时期	クラトス最终成为同伴~最后
地点	ミズボ之里/イガグリ的家
入手	称号“无双の猛者”(ロイド)、“ダイマジン…？”(クラトス)

在フラノール的约会事件中对象是クラトス，并且在之前发生的事件“决斗！评决之岛”中取得胜利的情况下，在イガグリ的家中进行对话的话ロイド以及クラトス便会进行ミズボ之里传说中的决斗，之后两人分别获得换装称号。





给孙子的礼物 ジーニアスVer.

发生时期	ヴェントヘイム的决战决意表明后~最后
地点	フラノール/宿屋
入手	称号“寒くないやい！”(ジーニアス)、“あたたかい(プレセア)

在フラノール的约会事件中对象是ジーニアス的情况下前往フラノール的宿屋进行休息便会触发该事件，老爷爷为了测试一下送给孙子的外套的保暖程度，于是请求ジーニアス和プレセア穿上外套试验一下，但完成这个事件后两人便可以分别得到换装称号。

给孙子的礼物 プレセアVer.

发生时期	ヴェントヘイム的决战决意表明后~最后
地点	フラノール/宿屋
入手	“あたたかい(プレセア)

在フラノール的约会事件中对象是プレセア的情况下前往フラノール的宿屋进行休息便会触发该事件，老爷爷为了测试一下送给孙子的外套的保暖程度，于是请求ジーニアス和プレセア穿上外套试验一下。不过在这个事件中只能获得プレセア一人的换装称号。

红之神子

发生时期	第二次与ユグドラシル交战后~ロイド与クラトス的单挑之前
地点	ダイク的家/房间内
入手	称号“君とおそろい(心)”(コレット)

在フラノール的约会事件对象是コレット的情况，并且队伍中有コレット、リーガル、リフィル的情况下前往ダイク的家，コレット会失足掉入小河中，之后ロイド会将自己的衣服借给她穿，而コレット也会得到换装称号“君とおそろい(心)”。

忘却之草

发生时期	テセアラ王解除几人的罪名~最后
地点	アルタミラ/カジノ
入手	忘れな草

当在アルタミラ的赌场(カジノ)赢得75000的筹码(チッツプ)后，便可以交换到奖品“忘れな草”，在得到其的情况下前往ねこにんの里，并与入口右边的猫人对话的话便可以看到以前曾经看过的动画了。

寻求最强装备之道

一身豪华的装备一直都是RPG玩家追求的梦想，他们往往是将最终BOSS放在一边，让他自己等到发霉，而自己却心平气和地满世界到处寻宝。但寻求豪华装备的旅程绝不会是一马平川的，要收获一定要付出相应的代价，呵呵，这也正是RPG的魅力所在啊。

P.S.魔装备没有纳入该范畴。

ロイド	
ワルキューレセイバー	斗技场(单人战上级优胜)
クサナギのツルギ	イセリア之森(第三次打败ソードダンサー后掉落)
マム・ベイン	斗技场(组队战上级战《永恒》、《宿命》三人众获胜)
ゴールデンヘルム(※1)	デリス・カーラーン(宝箱)
Hガントレット(※2)	支线情节“魔剑士”击败アビシオン后掉落
コレット	
エンジェルハイロウ	斗技场(单人战上级优胜)
エレメンタルガード	ヴェントヘイム(宝箱)
マジカルリボン(※3)	デリス・カーラーン(宝箱)
リングシールド(※4)	トレント之森(宝箱)、ヴェントヘイム(宝箱)
ジーニアス	
ワールドオブワン	迷你游戏“老狼老狼几点钟”通关，地点在テセアラ世界的グランテセアラブリッジ上
スタークローク	斗技场(组队战上级战《永恒》、《宿命》三人众获胜)
アイフリードハット	支线情节“アイフリード之宝”
リングシールド(※4)	トレント之森(宝箱)、ヴェントヘイム(宝箱)
メテオフォーム(魔术)	支线情节“メテオフォーム修得”
クラトス/ゼロス	
ラストフェンサー	斗技场(单人战上级对セレス战优胜)
クリスナイフ	トレント之森(宝箱)
ドラゴンメイル	ヴェントヘイム(打败暗黑龙后掉落)
ゴールドデンヘルム(※1)	デリス・カーラーン(宝箱)
スターシールド	拯救之塔(宝箱)

リフィル	
BCロッド	斗技场(单人战上级优胜)
スピリットローブ	空中都市エグサイア(战胜元素精灵マクスウエル后掉落)
エレメンタルクレスト	斗技场(单人战上级对セレス战优胜)
リングシールド(※4)	トレント之森(宝箱)、ヴェントヘイム(宝箱)
しいな	
神威	斗技场(单人战上级优胜)
神无月	分支情节“头领复活”
マジカルリボン(※3)	デリス・カーラーン(宝箱)
リングシールド(※4)	トレント之森(宝箱)、ヴェントヘイム(宝箱)
プレセア	
ガイアクリーヴァー	分支情节“ガイアクリーヴァー入手”
プリズムガード	ヴェントヘイム(宝箱)
マジカルリボン(※3)	デリス・カーラーン(宝箱)
Hガントレット(※2)	分支情节“魔剑士”击败アビシオン后掉落
リーガル	
ダイナスト	分支情节“ダイナスト入手”
生者必灭	ヴェントヘイム(宝箱)
ハチマキ	暗之神殿(宝箱)
リングシールド(※4)	トレント之森(宝箱)、ヴェントヘイム(宝箱)

备注：由于一部分道具入手数量有限，所以不是每个人都能装备上自己的最强装备，所以上表中标※号标记的装备可以通过能力类似的装备来代替。

※1……スターヘルム(拯救之塔的宝箱)※2……钩手甲(在メルトキオ购入)※3……メイドキップ(ユミル之森的宝箱)、かんざし(イセリア人间牧场宝箱)※4……スターブレス(拯救之塔的宝箱)、ドラウプニル(在ヘイムダール进行锻造)

全称号一览

与《宿命传说2》一样，选择不同的称号会影响到该角色在升级时的成长率。除プレセア外，各个角色的最强称号都需要其在斗技场赢得上级单人战才能获得。プレセア的最强称号“うつろな魂”需要在完成魔剑士事件后获得。

ロイド

称号	条件	升级时的能力奖励
剑士	最初持有	–
はぐれ剑士	从イセリア村被追放时获得	HP1・力2・防御2
时空剑士	进入最终迷宫时获得	HP7・力7・防御6・命中6
グルメマスター	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话(注一)	防御5・知力4・回避5
ノーブル&フォーマル	祝贺晚餐会事件	服装变换
俺は海贼	アイフリード事件	服装变换
海が好き	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
无双の勇者	传说中的决斗事件	服装变换
やさしい理想论者	ミズホ发生的事件	TP1・防御4・知力4
すけべ大魔王	导きの温泉事件	知力5・回避5
おじさん	レアバード入手后去トリエット玩“大叔们”的迷你游戏	TP1・知力6
パルマコスタ博士	循环连锁事件	知力2・回避1・命中1
ソードオブソード	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力4(TP3)
タクティカルリーダー	斗技场组队战上级通过	TP3・知力5・回避5・命中5
剑客	LV20	HP4・力4・防御3
剑豪	LV40	HP5・力5・防御4・命中4
剑圣	LV100	防御10・回避10
コンボ初心者	战斗时10HIT以上连击达成	力3・命中2
コンボ有段者	战斗时30HIT以上连击达成	TP1・力4・命中4
コンボ达人	战斗时60HIT以上连击达成	HP6・TP2・力6・命中2
コンボ免许皆传	战斗时100HIT以上连击达成	TP5・命中10
テトラスラッシュ	战斗时个人4连携达成	HP2・力2
猪突猛进	到与ユアン战斗前一次都不逃跑	HP5・力5・防御4・回避5
おさみしなみだ	PARTY两人以上时，战斗中仅剩ロイド一人，经常对他发号令	防御2・回避3
命令させろ	一次战斗中使用10次以上ショートカット	TP1・知力3
时期尚早	与ロディル战斗时，参战人员的LV合计在145级以下	HP6・TP2・防御5
永远の练习生	到与キリア战斗前不更换武器	HP3・力2・防御2・回避4・命中3
ベルセルク	难度HARD以上战斗256次	HP10・力10・命中6

ジーニアス

称号	条件	升级时的能力奖励
マジックユーザー	最初持有	–
优等生	精英狂想曲事件	知力1・命中1
トモダチ	ジーニアス和ミトス的冒险事件	力4・防御3
厨房の小さな巨人	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御5・知力4・回避5
七五三	祝贺晚餐会事件	服装变换
ねこねここねこ	メルトキオ的猫人事件	服装变换
寒くないやい	给孙子的礼物 ジーニアスVer.事件	服装变换
麦わらボウシ	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
姊想い	从マーテル教会回来后去学校与リフィル对话	HP1・防御1
アイテムコレクター	コレクター图鉴完成后去ハコネシア岬见コットン	HP10・力10
人物博士	人物图鉴完成后去アスカード见ハーレイ	力10・防御10
かけひき上手	グランテセアラブリッジ上的迷你游戏通过	HP2・力3
最强の12岁儿	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力4(TP3)
マナを识る者	游戏终盘在ヘイムダール习得メテオスォーム时	TP3・知力5・回避2・命中2
ソーサラー	LV20	HP2・TP1・命中1
ウォーロック	LV40	HP3・TP2・知力1・命中2
用意周到	战斗中更换武器5次以上	HP1・力1・命中3
学习しない	战斗中对敌人使用他所抗的属性的魔法10次以上	回避2・命中2
他力本愿	什么都不做结束战斗	防御1・知力1
くるくるマジック	一次战斗使用所有属性的术	TP1・知力2
グミは嫌い	到フウジ山岳前全员不使用グミ系的道具	除TP外所有能力3(TP1)

コレット

称号	条件	升级时的能力奖励
かけだし神子	最初持有	–
再临スピリチュア	王都メルトキオ追教皇的情节	HP4・力5・回避3
ドジっ娘	调查イセリア村学校墙壁上的洞	HP1・力1
カリスマコック	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御5・知力4・回避5
淑女	祝贺晚餐会事件	服装变换
天然メイデン	フラノール看雪事件发生后去王都メルトキア城右侧与两个侍女对话事件发生	服装变换
渚のマーメイド	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
君とおそろい	红之神子事件	服装变换
薄幸少女	在サイバック发现コレット的症状时	HP3・防御3
トップブリーダー	给30条狗取完名字	知力4・回避4・命中4
ぺったんこ	导きの温泉事件	HP5・防御4
特级ウェイトレス	パルマコスタ学校料理派送的迷你游戏	防御2・知力2
炸裂女の子	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力4(TP3)
神子	LV20	TP2・知力3・命中2
タイニーエンジェル	LV40	力4・知力4・命中3
エンジェリックガール	LV100	HP10・防御10
ずっこけ娘	使用アイテムスティール或ローバーアイテム400次	HP6・力6・防御6
气にしない	以异常状态开始战斗，然后结束战斗	HP3
一途な想い	战斗中使用同一技巧10次以上	TP1・命中2
自己制约	在战斗中操纵コレット，不使用一次术以及技取得胜利	防御1・知力1
廊下は静かに	战斗中不使用跑结束战斗	TP1・回避1
仲间想い	到与アザトル战斗前不能让任何一人战斗不能过	所有能力3

リフィル

称号	条件	升级时的能力奖励
教师	最初持有	–
遗迹マニア	旧トリエット迹事件	TP1・知力2
ヒーラー	ユニコーンホーン入手时	TP1・力2・防御2
ギリギリ料理人?	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御5・知力4・回避5
ゴージャスお姊样	祝贺晚餐会事件	服装变换
巫女さん	第二次去アスカード遗迹时的巫女事件	服装变换
日焼けは嫌	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
选ばれし美女	一日入店事件	服装变换
弟想い	旧トリエット攻略后去トリエット	HP1・防御1
モンコレディ	完成モンスター图鉴，然后去ノヴァ的龙车与ノヴァ对话	TP3・知力10
コロシアムクィーン	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力4(TP3)
学者	LV20	HP2・知力3
博士	LV40	HP4・力8・知力4・回避2
贤者	LV100	HP10・知力10
アイテム系	一次战斗让リフィル使用道具5次以上	防御3・回避3
红四点	让4名女性参加战斗	知力4・回避4
七转び八起き	一次战斗有5次以上战斗不能	HP5・防御4
サバイバー	战斗终了时只有リフィル一人生存	除TP外所有能力2(TP1)





クラトス

称号	条件	升级时的能力奖励
佣兵	最初持有	−
里切り者	去イセリア人间牧场时自动获得	TP2・防御2・知力2
お父さん	最终决战前クラトス加入时SKIT获得	知力3・回避3・命中3
グルメマスター	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御5・知力4・回避5
ジャッジメント	最终决战前クラトス加入时获得	服装变换
ダイマジン……	传说中的决斗事件	服装变换
斗技场の霸者	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力4(TP3)
魔剑士	LV20	HP2・TP1・知力1
战神	LV40	HP3・力2・知力1
斗神	LV100	HP10・知力10・命中5
テトラスラッシュ	战斗时个人4连携达成	HP2・力2

ゼロス

称号	条件	升级时的能力奖励
魔剑士	最初持有	−
プリンセスガード	ヒルダ公主夺还事件	力4・防御3
ジゴロ	与各地的所有女性对话后，回家与セバスチャン对话	除TP外所有能力2(TP1)
总料理长	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御5・知力4・回避5
しゃべると三枚目	祝贺晚餐会事件	服装变换
谜の美剑士	谜之美剑士事件 在王都メルトキオ于ゼロス家前发生	服装变化，战斗中低概率武器变为花束
极上ナンパ师	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
アホ神子	第一次去ミズホ与副头领见面后的SKIT（不要出村，在村里多逛一下）	力3・命中3
アルタミラ暴走族	真夜中的天使 ゼロスVer.	服装变换
グランドチャンプ	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力4(TP3)
辉光剑士 LV40	HP3・TP2・力2・知力1	
丽しき剑士	LV100	HP10・防御10
テトラスラッシュ	战斗时个人4连携达成	HP2・力2
ハーレム	ゼロス＋女性3人参加战斗	防御2・知力2・回避2
ギルガメス	战斗时装备エクスカリバー・ゴールドアーマー・ゴールデンヘルム・Bラインシールド(或者Hガントレット)・ジェットブーツ取得胜利	HP8・TP1・力8・防御8
战斗奉行	战斗中行使4次以上的号令	TP1・知力3
おしゃべり	战斗中让ゼロス说50次以上的话	知力3・回避2・命中2

プレセア

称号	条件	升级时的能力奖励
寡默な娘	最初持有	−
大人な子供	アルタミラ右上的墓	HP7・力2・命中3
うつろな魂	打倒アビシオン	除TP外所有能力4(TP3)
マスターシェフ	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御5・知力4・回避5
おしゃま	祝贺晚餐会事件	服装变换，战斗时，低概率武器变为兔子布偶
梦见る黑き旅人	アルタミラ社长室的事件	服装变换，变成OVERLIMITS状态时，会说"ルプルドゥ"
初めての海	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
あたたかい	给孙子的礼物 プレセアVer.事件	服装变换
にくきゅうまにあ	去雷之神殿中的SKIT	TP1・知力5
斗技场に笑く花	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力3(TP2)
斧っ娘	LV40	HP2・TP1・防御3
はっちゃけ娘	LV100	HP10・力10
脆き盾	战斗时被破防10次以上	HP2・防御3
红一点	プレセア＋男性3人参加战斗	防御2・知力2・回避2
驯れ合い	与テセアラ出身的人一起战斗	防御3・知力3
ハンター	同种族的敌人连续战斗5次以上	力3・命中2

しいな

称号	条件	升级时的能力奖励
谜の暗杀者	最初持有	−
召灵符术士	和ウンディーネ签订契约	TP1・知力3
六门符术士	与地・水・火・风・雷・冰之精灵签订契约	TP2・知力4・命中3
万世符术士	与所有的精灵签订契约	TP3・知力5・命中4
马子にも衣装	祝贺晚餐会事件	服装变换
次期头领	ミズホ的头领苏醒	服装变换，战斗中低概率武器变成花札
ビーチクィーン	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
流星ライダー	真夜中的天使 しいなVer.事件	服装变换
食の达人	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御5・知力4・回避5
トレジャーハンター	打开所有宝箱	力5・防御5・知力10
ボインちゃん	导きの温泉事件	HP5・防御4
バトル抚子	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力4(TP3)
轻业师	LV40	HP2・力3・防御2
マスター符术师	LV100	HP10・防御10
臆病者	战斗中用しいな成功逃走50次	TP1・知力2・回避3
优柔不断	战斗中逃走・逃走解除实行3次以上	HP1・防御2
コンビネーション	一次战斗中使用两次U・ATTACK	力2・命中2
一致团结	用しいな使用U・ATTACK一次性结束战斗	HP1・力3・命中3

リーガル

称号	条件	升级时的能力奖励
囚人兵	最初持有	−
レザレノ会长	レザレノ・カンパニー社长室发生事件后获得	力5・防御5・知力4
永远の廉士	レザレノ・カンパニー社长室发生事件后获得	TP2・回避5・命中5
真の料理人	所有料理的熟练度到最高，去アルタミラ旅馆3楼与ワンダーシェフ对话	防御5・知力4・回避5
ダンディー	祝贺晚餐会事件	服装变换
ザ・アイアンシェフ	决战前去メルトキオ教会右边发生与ワンダーシェフ的事件	服装变换
スイマー	アルタミラ的寻找迷路小孩的事件	服装变换
公爵	会长的工作事件	服装变换
にくきゅうだんでぃ	通过飞龙之巢后在大地图上的SKIT	TP1・知力5
キングオブアリーナ	斗技场单人战上级通过	除TP外所有能力4(TP2)
バトルアーティスト	LV40	HP5・力5・命中4
ミスターパーフェクト	LV100	HP10・力10
むさい	只用男性参加战斗	知力4・回避4
うわばみ	战斗中对リーガル使用5次以上的酒类道具	力3・防御3・命中3
弱肉强食	与弱小的敌人战斗	HP4・防御3・回避3
尻饼ダンディ	战斗中5次以上被吹飞并不受身	HP2・防御4・回避4

注：与ワンダーシェフ对话时，要将表示角色换成想得称号的角色才行。

EX技巧

要悟得EX技巧首先就要得到EXジェム，EXジェム可以通过用GRADE交换（需要至少得到一个该等级的EXジェム才能用GRADE交换同样等级的EXジェム）、迷宫中的宝箱、击败特定敌人或从特定敌人身上偷到等途径获取。装备了EXジェム后，就能发挥其能力，同时也会影响角色的能力数据。

EXジェム

EXジェム从LV1到LV4一共有4个等级，每个等级的EXジェム有4种EX技巧，而且每个人都有专属于自己的几种EX技巧。获得一个EXジェム并装备后就可以从4种技巧中任选一个技巧装备在角色身上（可随时更换技巧）。另外，EXジェム最多能装备4个，并且EXジェム一旦装备便无法取下，只能用新的宝石代替。此外由于每一等级的EXジェム技巧都不同，所以不要以为等级越高的就越好，而是要根据情况做出选择。

技巧说明

EX技巧包括角色能力上升、攻击回数上升、迷宫和城镇中移动速度上升等各种各样的效果，另外，当装备特定组合的EXジェム战斗后会出现高级的"复合EX技巧"，所以在装备EX技巧时应当多多组合来尝试一下。EX技巧分为T类型和S类型，可以在角色的类型槽上看到其发展方向，类型槽向"T"的方向延伸说明是T类型，向"S"的方向延伸说明是S类型。装备了EX技巧战斗后，类型槽就会根据类型的方向发生变化，不过如果装备了两种类型的EX技巧时，会根据T类型、S类型各自的数量来决定最后发展的方向。例如，当T类型的数量多于S类型时，就会向T类型发展；而如果两种类型的数量相同时，类型槽就会停在当时所处的位置，不会成长。不过只要装备了ストライクリング或テクニカルリング这两种指轮后就能够强制向S类型或T类型的方向成长。

复合SKILL

EXアタック	ストレングス(1) ダッシュ(2)	ディフェンド(2) パーソナル(2)	敌人防御时给予的伤害增加
EXディフェンド	イペイション(2) イペイション(1)	バイタリティ(2)	受到物理攻击时，一定概率 成为仰面倒地状态，此时一 部分攻击无效
アクシデンタル	イペイション(2)	バイタリティ(2)	受到攻击时一定概率下攻击无效
アピールアーマー	ストレングス(1)	アピール(1)	挑拨时成为仰面状态，一部分攻击 无效
アピールストップ	アピール(1)	イペイション(1) イペイション(2)	挑拨可以解除对方的防御状态
アンエレメンタル	ラッキープール(2)	ガードマジック(2)	在受到属性攻击时一定概率下伤害 减半
エスケーパー	アピール(1)	ダッシュ(2)	逃走速度上升
ガードアウェイ	アキュラシ(1) スピリッツ(2)	ダッシュ(2)	后跳时成为仰面状态，一部分攻击 无效
サーチガード	アキュラシー(1)	イペイション(2)	战斗结束后，一定概率增加获得的 金钱

スキルブースト	マジカル(1)	スピリッツ(2)	增加技的TP消耗，同时威力加强
スペルボルテージ	マジカル(1)	パーソナル(2)	咏唱与最后一次使用的术相同的术 时，咏唱时间减少
テクニカル	マジカル(1)	スピリッツ(2)	战斗中消耗的TP值减少
ハードヒット	コンボプラス(3)	スピードスペル(3)	普通攻击打中敌人时，敌人硬直时 间增加
ハイスラッシュ	ストレングス(1)	パーソナル(2) ディフェンド(1)	会心一击的伤害值上升
ハイターン	ディフェンド(1)	ダッシュ(2)	即使已经做出了前冲动作，也可以 立刻急停
パッシブ	ディフェンド	ダッシュ(2)	被打飞时，追加的攻击伤害值减少
マイペース	ストレングス(1)	アピール(1)	战斗中不做任何事，HP和TP会慢 慢回复
マジカルブースト	マジカル(1)	ディフェンド(1)	术的能力一定概率上升
メンタルアップ	エターナル(3)	スピリッツ(3)	战斗结束后TP最大值上升，概率很低
ラッキーユニオン	アピール(1)	パーソナル(2)	使用合体攻击时一定概率不消耗计 量槽
リラックス	イペイション(1)	スピリッツ(2)	战斗中，不做任何事情时TP慢慢回复
ルーズレスソウル	マジカル(1)	パーソナル(2)	倒地时一定概率下TP回复

全技能一览

注：T表示T类型技巧，S表示S类型技巧，没有标注的就是两种类型都能习得。

与以往的"《传说》系列"一样，本作的技能习得主要依然要看等级以及技能使用次数两大要素，并且想要习得某一技能的后继技能时必须使用该技能才会有一定几率习得。但因为本作的技能分为T类型和S类型两部分，因此玩家只能在战斗中使用一种类型的技能。比如散沙雨在使用50次以上，并且ロイド等级在16级以上时，根据其成长类型可以习得秋沙雨(T类型)或综雨冲(S类型)，如果玩家习得了综雨冲，那么想要习得秋沙雨就只能选择忘记和其处于同一级别的综雨冲，不然的话，就算你转到T类型的成长路线也无法习得秋沙雨，更无法习得其后继技能斩光时雨。不过玩家不用担心忘记综雨冲之后便无法使用该技能，只要你再次转回到S类型的成长路线，并且忘记秋沙雨的话便能再次习得综雨冲。另外需要提醒大家的是，两大类型之间的转换是一个循序渐进的过程，建议在想要转换成长类型时装备ストライクリング或テクニカルリング。

ロイド

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性
特技	魔神剑	初期习得		斩TS	
	瞬迅剑	4		突TS	
	散沙雨	7		突TS	
	虎牙破斩	9		斩TS	
	裂空斩	11		斩TS	
秘技	狮子战吼	14		突TS	
	魔神剑・双牙	16	使用魔神剑50次以上	斩T	
	刚・魔神剑	16	使用魔神剑50次以上	斩S	
	风迅剑	18	使用瞬迅剑50次以上	突T	风
	空破冲	18	使用瞬迅剑50次以上	突S	
	秋沙雨	21	使用散沙雨50次以上	突T	
	综雨冲	21	使用散沙雨50次以上	突S	
	真空裂斩	24	使用裂空斩50次以上	斩T	
	裂斩风	24	使用裂空斩50次以上	斩S	
	虎牙连斩	27	使用虎牙破斩50次以上	斩T	
	虎牙烈斩	27	使用虎牙破斩50次以上	斩S	
	狮吼旋斩	30	使用狮子战吼50次以上	突T	
	狮吼翔破阵	30	使用狮子战吼50次以上	突S	
奥义	魔神空牙冲	32	魔神剑上位技使用50次以上， 瞬迅剑上位技使用50次以上	斩突TS	
	魔神双破斩	35	魔神剑上位技使用50次以上， 虎牙破斩上位技使用50次以上	斩TS	
	烈风空牙冲	38	瞬迅剑上位技使用50次以上， 裂空斩上位技使用50次以上	斩突TS	
	飞天翔驱	40		突TS	
	狮吼烈风	41	裂空斩上位技使用50次以上， 狮子战吼上位技使用50次以上	斩突TS	
	聚雨双破斩	44	散沙雨上位技使用50次以上， 虎牙破斩上位技使用50次以上	斩突TS	
	狮子千裂破	47	散沙雨上位技使用50次以上， 狮子战吼上位技使用50次以上	斩突TS	
	魔神连牙斩	50	使用魔神・双牙50次以上	斩T	
	魔皇刃	50	使用刚・魔神剑50次以上	斩S	
	猛虎豪破斩	58	使用虎牙烈斩50次以上	斩S	
	斩光时雨	58	使用秋沙雨50次以上	斩T	
变化技	雷破斩		用雷属性武器使用虎牙破斩200次以上	斩TS	雷
	瞬雷剑		用雷属性武器使用瞬迅剑200次以上	突TS	雷
	岩碎剑		用地属性武器使用刚・魔神剑200次以上	斩S	地
	凤凰天驱		用火属性武器使用飞天翔驱200次以上	突TS	火
秘奥义	天翔苍破斩		取得"时空剑士"的称号，装备マテリアルブレード时，战斗中处于濒死状态(HP在1/8以下)，ABX三键同时按下		
防御技	粹护阵		旧トリエット迹事件自动习得，TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防		

コレット

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性
特技	レイトラスト	初期习得		TS	
	ピコハン	8		TS	
秘技	アイテムスティール	10		TS	
	ブランディス	12		TS	
	レイシレーゼ	15	使用レイトラスト50次以上	T	
	ルーンスティア	15	使用レイトラスト50次以上	S	
	ピコピコハンマー	18	使用ピコハン50次以上	T	
	パラライボール	18	使用ピコハン50次以上	S	雷
奥义	ローバーアイテム	28	使用アイテムスティール50次以上	TS	
	グランシャリオ	32	レイトラスト与ピコハン使用50次以上	TS	雷
	リミュエレイヤー	36	使用レイシレーゼ50次以上	T	
	スティアフェンネル	36	使用ルーンスティア50次以上	S	
	レンジウィングル	40	使用ブランディス50次以上	T	
	ソルフェージュ	40	使用ブランディス50次以上	S	
	ピコレイン	44	使用ピコピコハンマー50次以上	T	
	パラライパルティータ	44	使用パラライボール50次以上	S	雷
	スターダスト・クロス	50		TS	
天使术	エンジェル・フェザー		旧トリエット迹事件习得		光
	ホーリーソング		封印解放时习得		光
	リヴァヴィウサー		封印解放时习得		光
	ジャッジメント		救いの塔事件习得		光
秘奥义	ホーリィ・ジャッジメント		ジャッジメント与ホーリーソング使用50次以上，战斗中使用ホーリーソング时一定几率发动		光
防御技	レデュース・ダメージ		旧トリエット迹事件习得，TP10%消费，排除一部分攻击的防御技，不管防御多少次都不会被破防		
特殊技	コチハン		使用ピコハン200次以上，攻击属性是冰属性时使用ピコハン		冰
	ポイハン		使用ピコハン200次以上，随机发动		毒





ジーニアス

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性
初级魔术	ファイアボール	初期习得		TS	火
	ストーンブラスト	3		TS	地
	ウィンドカッター	5		TS	风
	アクアエッジ	7		TS	水
	ライトニング	9		TS	雷
	アイシクル	11		TS	冰
中级魔术	ロックブレイク	14	使用ストーンブラスト50次以上	T	地
	グレイブ	14	使用ストーンブラスト50次以上	S	地
	スプレッド	17	使用アクアエッジ50次以上	T	水
	アクアレイザー	17	使用アクアエッジ50次以上	S	水
	エアスラスト	20	使用ウィンドカッター50次以上	T	风
	エアブレイド	20	使用ウィンドカッター50次以上	S	风
	イラプション	23	使用ファイヤーボール50次以上	T	火
	フレイムランス	23	使用ファイヤーボール50次以上	S	火
	サンダーブレード	26	使用ライトニング50次以上	T	雷
	スパークウェーブ	26	使用ライトニング50次以上	S	雷
	アイストーネード	29	使用アイシクル50次以上	T	冰
	フリーズランサー	29	使用アイシクル50次以上	S	冰
上级魔术	アドプレッシャー	32		TS	地
	タイダルウェイブ	38	使用スプレッド50次以上	T	水
	サイクロン	50	使用エアスラスト50次以上	T	风
	グランドダッシャー	47	使用ロックブレイク50次以上	T	地
	エクスプロード	56	使用イラプション50次以上	T	火
	インディグネイション	61	使用サンダーブレード50次以上	T	雷
	メテオスォーム		与オリジン签订契约后去ヘイムダール右上角		
复合上级魔术	レイジングミスト	35	イラプション与スプレッド习得	T	水
	スパイラルフレア	35	フレイムランス与アブレイド习得	S	火
	グラビティ	42	サンダーブレード与ロックとブレイク习得	T	
	ヴォルトアロー	40	フレイムランス与スパークウェブ习得	S	雷
	アブソリュート	44	グレイブ与フリーズランサー习得	S	冰
	マイトアトラス	48	アクアレイザー与ウィンドブレイド习得	S	风
	バイトオブアース	54	グレイブ与スパークウェブ习得	S	地
	プリズムソード	58	マイトアトラス与アブソリュート习得，并且サンダーブレード或スパークウェブ习得	S	光
秘奥义	インディグネイト・ジャッジメント		インディグネイション使用50次以上，OVER LIMITS时使用インディグネイション	T	雷
防御技	フォースフィールド		旧トリエット迹事件习得，TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防		



クラトス＆ゼロス

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型
特技	魔神剑	初期习得		TS
	瞬迅剑	初期习得		TS
秘技	魔神剑・双牙	15	使用魔神剑50次以上	T
	刚・魔神剑	15	使用魔神剑50次以上	S
	闪空裂破	23		S
	风迅剑	28	使用瞬迅剑50次以上	T
	空破冲	28	使用瞬迅剑50次以上	S
奥义	闪空冲裂破	43	使用闪空裂破50次以上	T
	闪光坠刃牙	43	使用闪空裂破50次以上	S
	红莲剑	40	习得イラプション	TS
	雷神剑	40	习得サンダーブレード	TS
	风雷神剑	52	习得サンダーブレード	TS
	魔神闪空破	49	魔神剑的秘技习得，闪空裂破的秘技习得	TS
初级魔术	ファイアボール	初期习得		TS
	ウィンドカッター	8		TS
	ストーンブラスト	10		TS
	ライトニング	12		TS
中级魔术	エアスラスト	18	使用ウィンドカッター50次以上	TS
	サンダーブレード	21	使用ライトニング50次以上	TS
	イラプション	31	使用ファイアボール50次以上	TS
	グレイブ	34	使用ストーンブラスト50次以上	TS
回复	ファーストエイド	初期习得		TS
	ヒールウィンド	26	使用ファーストエイド50次以上，习得エアスラスト	TS
	ヒールストリーム	46	使用ファーストエイド50次以上，习得グレイブ	TS
天使术	ジャッジメント	初期习得	クラトス归队时习得	
防御技	粹护阵	初期习得	TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防	

プレセア

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性
特技	爆碎斩	初期习得		TS	
	弧月闪	初期习得		TS	
	崩袭击	初期习得		TS	
	裂旋斧	25		TS	
秘技	翔月双闪	33	使用弧月闪50次以上	T	
	月闪空破	33	使用弧月闪50次以上	S	
	双旋连斧	36	使用裂旋斧50次以上	T	
	牙旋豪斧	36	使用裂旋斧50次以上	S	
	爆坏连舞	39	使用爆碎斩50次以上	T	地
	爆焰烧破	39	使用爆碎斩50次以上	T	地
	崩升袭击	42	使用崩袭击50次以上	T	
	岩碎袭击	42	使用崩袭击50次以上	S	地
奥义	狮吼灭龙闪	初期习得		TS	
	翔舞烈月华	41	使用翔月双闪50次以上	T	
	空旋连转斧	45	使用双旋连斧50次以上	T	
	双月爆连舞	50	爆碎斩与弧月闪的秘技使用50次以上	TS	地
	斧颚袭碎击	51	爆碎斩和崩袭击的秘技使用50次以上	TS	地
	崩袭地颚阵	56	使用岩碎袭击50次以上	S	地
	连牙爆碎迅	56	使用爆坏连舞50次以上	T	地
防御技	地精阵	初期习得	TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防		

リフィル

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型	属性	备注
初级魔术	ファーストエイド	8		TS		我方一人HP30%回复
	チャージ	8		TS		将自己的TP分一部分给我方一人
	バリアー	10		TS		我方一人的防御力一段时间上升
	リカバー	13		TS		我方一人毒、猛毒、麻痹、封印、石化回复
	シャープネス	14		TS		我方一人的攻击力一段时间上升
	ディスペル	16		TS		取消我方一人战斗中的魔法状态
中级魔术	フォトン	18		TS	光	
	ナース	26	使用ファーストエイド50次以上	T		我方全员HP40%回复
	ヒール	26	使用ファーストエイド50次以上	S		我方一人HP60%回复
	フィールドバリアー	29	使用バリアー50次以上	T		我方全员防御力一定时间上升
	フリントプロテクト	29	使用バリアー50次以上	S		我方一人防御力大幅度上升，在战斗中一直有效
	リキュペレート	32	リカバー习得	T		范围内毒、猛毒、麻痹、封印、石化回复
	レストア	32	リカバー习得	S		我方一人异常状态回复，并在一定时间内异常状态无效
	アグリゲットシャープ	35	使用シャープネス50次以上	T		我方全员攻击力一定时间上升
	キーネスト	35	使用シャープネス50次以上	S		我方一人攻击力大幅度上升，在战斗中一直有效
	エスプレイドイレイズ	38	使用ディスペル50次以上	T		我方全员状态变化取消
	アンチマジック	38	使用ディスペル50次以上	S		我方一人状态变化取消，并在一定时间内状态变化无效
上级魔术	レイズデッド		ユウマシ湖事件习得	TS		我方一人战斗不能回复
	ハートレスサークル	41	使用ナース50次以上	T		移动中全员，战斗中范围内我方HP回复
	キュア	41	使用ヒール50次以上	S		我方一人HP完全回复
	レイ	46	使用フォトン50次以上	T	光	
	ホーリーランス	46	使用フォトン50次以上	S	光	
	リザレクション	50	使用ハートレスサークル50次以上	T		我方全员HP大回复
	リバイブ	50	使用キュア50次以上	S		战斗中我方一人战斗不能自动回复
防御技	フォースフィールド		旧トリエット迹事件习得			TP10%消费，排除一部分攻击的防御技，不管防御多少次都不会被破防



リーガル

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型
回复	治愈功	39	TS	
	发气治愈功	52	T	
	炼气治愈功	52	S	
地上技	裂蹴击	初期习得	TS	
	天崩流	初期习得	TS	
	飞叶翻步	初期习得	TS	
	三散华	38	使用裂蹴击50次以上	TS
	牙狼连涛打	60	使用三散华50次以上	TS
对空技	天月旋	初期习得	TS	
	飞燕脚	初期习得	TS	
	凄龙昂	初期习得	TS	

种类	特技名	修得LV	修得条件	类型
对空技	飞燕连脚	40	使用飞燕脚50次以上	T
	飞龙颚	40	使用飞燕脚50次以上	S
	凄把龙昂	46	使用凄龙昂50次以上	T
	凄龙冲破昂	46	使用凄龙昂50次以上	S
	月华流丽	57	TS	
空中技	鹰爪蹴击	初期习得	TS	
	鹰爪猛袭脚	43	使用鹰爪袭击50次以上	T
	鹰嘴袭落	43	使用鹰爪袭击50次以上	S
	三华猛蹴脚	55	TS	
防御技	不到	初期习得	TP10%消费，除了一部分攻击，不管防御多少次都不会被破防	
特殊技	飞燕连天脚	战斗中变化	使用飞燕连脚200次以上，武器风属性时使用飞燕连脚	T

PS2版新增特技及秘奥义

技名	种类	要求LV	消耗TP	属性	说明
ロイド					
火炎裂空	特殊技	–	8	–	裂空斩使用200次以上，在武器属性为“火”时发动裂空斩后习得。
真空千裂破	复合奥义	53	28	–	散沙雨及裂空斩的上位技各使用50次后习得。
コレット					
グランドクロス	天使术	42	40	光	–
リフィル					
インスペクトマジック	初级术	20	16	–	–
セイクリッドシャイン	秘奥义	–	100	光	レイ或ホーリーランス的使用次数达到100次以上，在OVER LIMITS状态下使用レイ或ホーリーランス便可发动。
フェアリーサークル	秘奥义	–	100	光	リザレクション的使用次数达到100次以上，在OVER LIMITS状态下使用リザレクション便可发动。
ゼロス					
断空剑	特殊技	–	18	风	闪空裂破的使用次数达到200次以上，在武器属性为“风”时发动闪空裂破后习得。
ディバーン・ジャッジメント	秘奥义	–	100	光	ジャッジメント的使用次数达到20次以上。选择最终同伴为ゼロス，然后在OVER LIMITS状态下使用ジャッジメント便可发动。
シャイニング・バインド	秘奥义	–	100	光	魔神闪空破的使用次数达到100次以上。选择最终同伴为ゼロス，然后在OVER LIMITS并且濒死状态下使用魔神闪空破便可发动。
クラトス					
守护方阵	奥义	–	24	光	–
シャイニングバインド	秘奥义	–	100	光	选择称号为“ジャッジメント”，拿到マテリアルブレード后，而且ロイド没有装备マテリアルブレード及未参战。在此种情况下等待OVER LIMITS，在HP处于10%的状态下同时按○□×键发动
プレセア					
雷袭崩击	特殊技	–	8	–	崩袭击使用次数200次以上，在武器属性为“雷”时发动崩袭击后习得。
疾风裂旋	特殊技	–	5	风	裂旋斧使用次数200次以上，在武器属性为“风”时发动裂旋斧后习得。
烈破焰焦击	秘奥义	–	100	–	首先装备的EXスキル中要有マイトチャージ，狮吼灭龙闪的使用次数达到100次以上。并且发生プレセア找回自己的情节。达成以上条件后在OVER LIMITS时发动マイトチャージ，然后使用狮吼灭龙闪。
绯炎灭焦阵	秘奥义	–	100	–	情节发展到コレット被带走的事件后，EXスキル中要有リミットオーバー，狮吼灭龙闪的使用次数达到200次以上，在战斗中除プレセア外其他三名同伴全部战斗不能，而且等プレセア处于OVER LIMITS并且HP在10%以下时使用狮吼灭龙闪即可发动。并且……一定几率无法发动。
リーガル					
爪龙连牙弹	地上技	64	38	–	–
飞翔天龙舞	对空技	59	28	–	–
裂焰蹴	地上技	–	6	火	裂蹴击的使用次数达到200次，在武器属性为“火”时发动裂蹴击后习得。
飞燕雷脚	对空技	–	16	雷	飞燕连脚的使用次数达到200次以上，在武器属性为“雷”时发动飞燕连脚后习得。
发	地上技	53	25	–	–
牙连绝袭击	秘奥义	–	100	–	首先要取得称号“レザレノ会长”，发使用100次以上，在OVER LIMITS时按照“对空技→空中技→地上技→发”，或者“地上技→对空技→空中技→发”的顺序使用特技就会发动。

★在PS2版中，しいな的精灵召唤在技能归类方面全部被归为了秘奥义。

复合特技

名称	复合特技
ピコ破斩	ピコハン+虎牙破斩 ピコピコハンマー+虎牙破斩 ピコピコハンマー+虎牙烈斩 ピコレイン+猛虎豪破斩
ピコ空裂破	ピコハン+闪空裂破 ピコレイン+闪光坠刃牙
ピコピコ崩袭冲	ピコハン+崩袭击 ピコピコハンマー+崩升袭击 ピコピコハンマー+岩碎袭击 ピコレイン+崩袭地颚阵
蛇影剑	瞬迅剑+蛇拘符 空破冲+蛇拘翔符 空破冲+蛇拘凄符
雷光剑	フォトン+雷神剑 フォトン+风雷神剑
旋风光破	フォトン+裂空斩 フォトン+真空裂斩 フォトン+裂斩风
袭爪雷斩	ライトニング+虎牙破斩 サンダーブレード+虎牙连斩

名称	复合特技
袭爪雷斩	サンダーブレード+虎牙烈斩 スパークウェーブ+虎牙连斩 スパークウェーブ+虎牙烈斩 インディグネイション+猛虎豪破斩
冲破十文字	瞬迅剑+瞬迅剑 风迅剑+风迅剑 空破冲+空破冲
斩魔空牙冲	瞬迅剑+散力符 空破冲+散力翔符 空破冲+散力凄符
幻魔空牙冲	瞬迅剑+幽幻符 空破冲+幽幻翔符 空破冲+幽幻凄符
雷神双破斩	虎牙连斩+雷神剑 虎牙烈斩+雷神剑 猛虎豪破斩+风雷神剑 魔神双破斩+风雷神剑
雷旋豪转斧	ライトニング+裂旋斧 サンダーブレード+双旋连斧 サンダーブレード+牙旋豪斧 スパークウェーブ+双旋连斧 スパークウェーブ+牙旋豪斧 インディグネイション+空旋连转斧

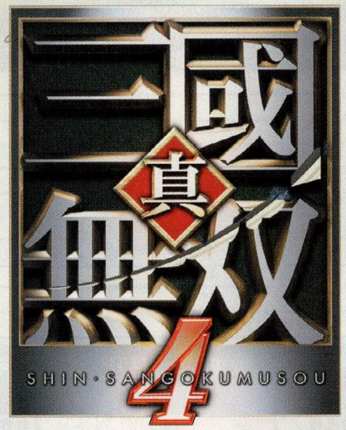
名称	复合特技
狮吼爆炎阵	イラプション+狮子战吼 フレイムランス+狮子战吼 エクスプロード+狮吼旋破 エクスプロード+狮吼翔破阵
フォトンブラスト	フォトン+ブランディス フォトン+レンジウィングル
アークウィンド	红莲剑+空旋连转斧
ミョルニル	ピコハン+ライトニング ピコピコハンマー+サンダーブレード ピコピコハンマー+スパークウェーブ

名称	复合特技
ミョルニル	ピコレイン+インディグネイション
スターダストレイン	ピコレイン+秋沙雨
プリズミックスターズ	レイ+タイダルウェイブ レイ+エクスプロード レイ+サイクロン レイ+グランドダッシャー レイ+インディグネイション

PS2版新增复合特技

技能名	复合技能A	复合技能B
グングニル	ロイド：风迅剑	リフィル：レイ
龙虎灭牙阵	ロイド：魔神连牙斩	リーガル：鹰爪猛袭脚
福音	コレット：天使术	リフィル：レイ
ロックマウンテン	グレイブ	ストーンブラスト上位技
クリティカルブレード	爆碎斩上位技	イラプション
斩魔月咏华	プレセア：孤月闪及其上位技	しいな：散力符及其上位技
幻魔月咏华	プレセア：孤月闪及其上位技	しいな：幽幻符及其上位技
斩魔飞燕脚	リーガル：飞燕脚	しいな：散力符
幻魔飞燕脚	リーガル：飞燕脚	しいな：幽幻符
魔净光符	しいな：炸力符或破魔涛符	リフィル：レイ







真・三国无双 4	Koei	ACT
PS2		
真・三国无双 4	2005 年 2 月 24 日	日版
1～2 人	147KB	6800 日元
对应硬盘，对应杜比定向逻辑 II		推荐玩家年龄：12岁以上

新手必读的基本操作

游戏中全部的攻击手段都来自于□、△、○这 3 个键，用弓箭或骑马时同样有效。而利用□键和△键的配合，就能使用多姿多彩的连续技。具体变化参见下表：

左摇杆／方向键	控制角色移动
R3	发动无双觉醒
SELECT	切换护卫武将方针
START	进入情报画面／跳过剧情动画
□	通常攻击
△	聚力攻击，亦称 CHARGE 攻击
×	跳跃／上马／下马
○	蓄无双槽／发动无双乱舞
L1	防御／空中受身
L2	切换是否表示敌人姓名体力
R1	进入主观视点的射箭画面
R2	切换全体地图和局部地图
SELECT+START	回到标题画面



△	简称 C1，部分人可以按△追加
空中△	空中的聚力攻击，部分人可以按△追加
□△	挑空技，简称 C2
□□△	致晕技，简称 C3
□□△△	□□△的强化版，须连续攻击数为 5 的武器才能使出
□□△△△	□□△△的强化版，须连续攻击数为 6 的武器才能使出
□□□△	简称 C4
□□□□△	挑空技，简称 C5，须连续攻击数为 5 的武器才能使出
□□□□□	须连续攻击数为 5 的武器才能使出
□□□□□△	简称 C6，须连续攻击数为 6 的武器才能使出，部分人可以按△追加
□□□□□□	须连续攻击数为 6 的武器才能使出
□□□□□□□□□	进化攻击，需持能使出进化攻击的武器且无双槽全满时才能使出
防御中敌攻击瞬间△	全身无敌的反击技，有失败动作

NEW! 进化攻击

前作中连按□键的普通攻击最多只能达到六连击，但在本作中只要连按□键，最多可以达到□九连击，这就是进化攻击。不过要想使出进化攻击，必须满足两大条件：一是必须是无双槽全满，二是要持有可以发动进化攻击的武器。

在某些武器的名字左边，会有一个青色的旋涡状标志。有了这个标志，就代表这件武器可以使出进化攻击。一般说来，能多打三下自然是好事，因此能否使用进化攻击也是衡量武器好坏的一大关键。但由于进化攻击实质上是省略了□的第六击，所以对于某些角色来说，在高难度下进化攻击反而还不如□六连击保险。

NEW! 无双觉醒

在战场上玩家可以捡到名为觉醒印的道具，获得这一道具之后，在画面左下方武将的头像附近会出现一个不断转动的印，这就表明玩家可以使用无双觉醒了。无双觉醒的发动方法是按 R3 键（即按下右摇杆），进入觉醒状态之后，玩家的无双槽会立刻变成最大，同时攻防和攻速上升，无须血红即可使用真无双乱舞，而且受到敌人的普通攻击不会有硬直。觉醒状态有时间限制，时间一到就自动解除。

每关战场上必定有一个觉醒印，而打倒特定敌人后也会出现觉醒印，但觉醒印一次只能拿一个。觉醒状态下我方武将简直就是超人，如果配上孙子兵法和神气环更可将持续时间延长，这可是对付强敌的最好方法。但敌将也会发动觉醒，这就需要玩家特别小心了。

NEW! 系统变更

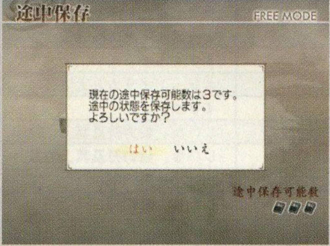
前作中任何人的空中△都是向地面的冲击波，而在本作中不同的人拥有不同的空中△攻击。另外在之前的作品中，每位角色的 C5 攻击均为挑空技，其后按△键的话可以自动跳至空中追击敌人，但在本作中取消了追加设定。

前几作游戏中都拥有自动锁定系统，即在连续技的中途不能转移攻击目标。本作取消了自动锁定功能。玩家可以在使展连续技的中途任意转换方向。不过这样一来，某些突进式的招式就得靠玩家来手动校正方向了。

游戏系统大幅更新

游戏模式

本作的无双模式回归二代，改为分人进行。但本作的无双模式中途不能更换难度，初期选择是什么难度，就得用这个难度一直打下去——除非你重头来过。如果打不过去的话，可以去 FREE MODE 练练再来挑战。



本作的关卡中依然可以中断保存，但有次数限制。“易しい”可以无限保存，而“普通”可以保存 3 次，“难しい”只能保存 1 次，最难的“修罗”则不能保存！

另外在“幕舍”里可以查看目前的游戏成绩，其中有一项是“携带サイド连携”，这是和日本手机服务相关的，国内玩家就不用指望了。

据点系统

以往的作品中只有进入据点这一概念，而在本作中追加了攻击据点、防御据点、补给据点，其作用各不相同。

进入据点	即传统意义上的据点，里面会不断出现援军。打下敌方的进入据点后经过一段时间，就会变为我方的进入据点。
攻击据点	在大地图上用三角形表示。会用投石或弩炮等攻击兵器，打败据点兵长可以获得攻击力 +1 的道具，不会复活。
防御据点	在大地图上用正方形表示。这种据点多出现在险要位置阻断进攻，打败据点兵长可以获得防御力 +1 的道具，不会复活。被困在防御据点内时，可以利用台阶跳出去。
补给据点	大地图上用圆形表示。补给据点会定时提升自军的士气，还可以恢复据点内自军的体力（包括玩家）。打败据点兵长可以获得体力无双全恢复的华佗膏，不会复活。修罗模式下打倒据点兵长没有华佗膏，但据点内必藏有一个小肉包。
中立据点	大地图上蓝色的据点是我方的，红色的据点是敌方的，而灰色的据点就是中立的。哪一方先赶到据点内，这个据点就算谁的。

成长之道

本作又恢复了一二代的系统，只要把身上带有增加攻防能力道具的武将以高连击数打死，就可以令道具数值上升。8连击为+2，16连击为+4，24连击为+8。所带的护卫武将如果有心眼能力的话，5连击为+2，13连击为+4，21连击为+8。不过就算你不擅长打高连击也没关系，因为本作出现高数值道具的几率变大了，随便找一个后期的关卡，就算是"普通"难度也一样可以练到爽。

武勋	依玩家在战场上的表现，过关后获得。累计一定程度后会提升武将阶级，最大6万。
阶级	随着武勋上升而上升，影响道具装备数和获得的新造型。
造型	每人有4套造型，可以用△键来切换。初期只有一套，阶级上升后便可以获得新造型。
道具装备数	随着武勋上升而上升，初期为两个。
体力	本作中打倒每关的特定敌人后便会出现增加体力上限的点心，共有+10、+20两种。
无双	打破战场上的特定罐子便可以发现增加无双上限的仙酒，共有+10、+20两种。
攻击力、防御力	打倒敌将或据点兵长后有机会出现增加攻防上限的剑和盾，各有+1、+2、+4、+8四种。

很多初学者往往会产生这样的疑问：为什么我练的武将，在选人画面时看能力已经全满，但进入装备画面时能力却又没满呢？这是因为游戏中内设的各武将能力上限不同，选人画面时如果能力已经全满则表明此人已经练满。

HINT! 练功圣地



初期推荐常山之战·袁绍军。本关的优势在于就算打"易"难度也会获利颇丰，如果用高连击数打死敌将的话还会翻番，早期来这儿练再好不过了。后期的话能练的关卡就很多了，打"难"难度的合肥新城之战·魏军、白帝城之战·蜀军都是挺不错的。一般说来，每位角色"普通"难度下的无双模式最后一关都是练功的圣地。如果单纯要练武勋的话，推荐打虎牢关之战·连合军。本关只要打死吕小强就可以拿到很高的武勋。

武器道具系统大解说

通常道具



所谓通常道具，是指在战场上出现的道具，包括回复道具、暂时提升能力的道具和永久提升能力的道具。和三代比起来，本作只增加了觉醒印、体力上限+20的大点心和无双上限+20的南华仙酒。但这次回复道具的效力明显偏低，需要注意。另外，不光是增加攻防的剑和盾可以通过高连击数来升级，就连普通的回复道具也可以用这个方法来提升品质。这在高难度下可是相当有用的。

武器



本作的武器废除了三代的升级制，回归二代。玩家在战场上可以捡得新的武器，其能力值是随机的。武器上能够附带增加体力、无双、攻击、防御、移动、弓术、马术、运、无（双）增（加量）、CHARGE攻击的效果，最多同时可以带5种。武器上附带效果的数值，是指级别，而不是指数值。

重量设定是本作的新设定，重量分为三种：轻、标准、重。轻的武器挥动速度快，但威力较低；重的武器挥动速度慢，威力很大；标准则居于两者之间。一般说来，除了像凌统这种出招超快的角色之外，还是选择轻武器比较好。轻武器可以将很多不能实现的连续技变为现实。

游戏中的武器可以分为四级：一级，连续攻击数为4的武器；二级，连续攻击数为5的武器；三级，连续攻击数为6的武器；四级，最强武器。

最强武器有特定的拿法，这会在后面的攻略中提到。最强武器的特性在于，每杀一百人就可以自动获得觉醒印。如果是在觉醒状态中达成百人斩，或是达成百人斩时身上已有觉醒印，则会出现觉醒印。

三代中，道具和武器上如果附有同样的能力，其累加效果不会超过最大值——20级。但在本作中这一设定被更改了，同样的能力也可以累加。要想拿高数值的道具和武器，和以前的方法差不多：在高难度下打高难度的关卡，再想办法提升运气。武器方面由于普通武器没有最强武器的百人斩得觉醒印的特性，所以用最强武器就够了。

HINT! 如何才能最快打出全武将和全关卡

要想最快将全部武将和全部关卡打出来，只须完成21位武将的无双模式就行了。这21位武将分别是：

蜀	魏	吴	他
关羽	夏侯惇	周瑜	吕布
马超	典韦	陆逊	貂蝉
黄忠	曹丕	凌统	孟获
诸葛亮	张郃	孙权	张角
刘备	曹操	孙策	董卓
		孙坚	

其中张角和董卓是否通关与左慈出现没有关系（全武将出现方法请参见下一页），而董卓的无双模式只须打过第一关就不必再打了。

装备道具



和三代一样，本作的装备道具依然分为镫、玉、能力道具三种。镫、玉和部分能力道具具有特定拿法，这些会在随后的研究中写到。其中，朱雀翼、青龙胆、白虎牙、玄武甲、神速符、黄忠弓、羌族角、七星带、活丹、仙丹还是在战场上是随机获得的，其最大值均为20。这次把骑攻骑防、弓攻弓防分别合二为一，并称为马术和弓术，可谓大快人心。

四种属性玉

本作中的玉依然代表着属性，不过只有4种：

炎玉	敌人在空中时持续掉血
冰玉	有一定几率将敌人冻住
阴玉	有一定几率将杂兵瞬杀，但会消费无双槽
阳玉	属性攻击发动时防御无效

HINT! 凹宝推荐

本作中拿高数值道具的难度已经下降了很多，不过要想全部拿到最高等级的20级还是有些难度的，要想拿到好武器就更难了。基本原则还是没变，打高难度（不必选"修罗"难度自虐）的关卡、尽量提升运气（装七星玉和加运的武器，并骑的卢）。不过这一代可以通过连击KO敌人来提升其落下的道具、武器质量，所以连招就得练练了，另外尽量带个有"心眼"技能的护卫兵。（如果你实在对连击苦手的话也不强求，因为说到底都是看运气啊！）

要想快速拿到优质道具，推荐打"难"难度下的赤壁之战·连合军！这一关仅在地图左下方的祭坛区域就有3个武器、3个道具，吃完后干掉曹操就能过关，方便快捷。因为这一关难度高，所以道具质量都不错。下面介绍一种改良方法：

首先使用双打，双方都尽量提升运气。先让一人到祭坛区域待机，之后另一人去将曹操杀至重伤，立刻中断保存。之后在祭坛附近的那人快速拿到武器和道具，再由另一个人打倒曹操过关。之后就可以清点战利品了，如果不满意的话就复位读档，再来一遍，反复数次便可将绝大部分道具拿满。此法需要双打，如果只有一个人玩的话可以事先将祭坛区域的敌人清空，这样就没有后顾之忧了。

护卫武将完全指南

本作废除了过去的护卫兵，取而代之的是护卫武将。玩家最多可以保留8位护卫武将，不过一次只能带一位。护卫武将除了可以帮助玩家杀敌之外，还可以和玩家一起使用激无双乱舞。拿羽扇的护卫武将甚至可以帮玩家恢复体力。

护卫武将的姓名、能力、加入都是随机的，玩家阶级越高、在战斗中获得的武勋越多，获得护卫武将的几率越大。护卫武将刚加入都是一级，后期能力如何得看评价。护卫武将的评价由两项构成，前一部分有“一国”、“两国”、“三国”、“天下”四种，后一部分有“神童”、“秀才”、“杰物”、“奇才”四种，其意义分别如下：

一国	四项能力中有一项成长很快
二国	四项能力中有两项成长很快
三国	四项能力中有三项成长很快
天下	四项能力全部都成长很快
神童	初期能力高，成长潜力低
秀才	初期能力和成长潜力普通
杰物	初期能力低，成长潜力高
奇才	初期能力高，成长潜力高





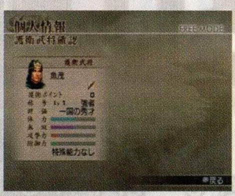
▲最后一次升级时反复SAVE/LOAD，有可能将无双变为真无双！

“天下の奇才”是最好的评价，但出现几率极低。而从实际情况来看，只有“奇才”才能达到最高的“真无双”境界。所以看到“奇才”就一定要留下来。

护卫武将的成长是靠护卫点数，多让护卫武将杀敌便会令其上升。点数累计到一定程度后会升级，升级后便有可能学会特殊能力，同时还可以随机学会一种属性。

玩家在战场上可以用SELECT键来切换对护卫武将下达的方针，剑代表进攻，盾代表防御，手则代表在原地待机。当护卫武将在身边时，只要获得回复道具，护卫武将的体力也会恢复。

回复	濒死时护卫武将的体力自动恢复
猛攻	濒死时护卫武将的攻击力上升
铁壁	濒死时护卫武将的防御力上升
鼓舞	自军士气不容易低下
心眼	令战利品升级所需的连击数减3
推举	过关时必定有护卫武将加入
献品	过关时多获得一个道具
探武	过关时多获得一把武器



护卫武将的加入

每关结束后所加入的护卫武将，在进入这关之时便已经决定好了。无论玩家在这一关中表现如何，最后获得的护卫武将必然是一样的。只有玩家使用的武将不同能对收到的护卫武将造成轻微影响，其他因素都不影响。所谓的轻微影响，主要表现在三个方面：

一、玩家所使用的武将会影响新加入的护卫武将的服色。魏国武将为蓝色，吴国武将为红色，蜀国武将为绿色，吕布为黑白色，张角、袁绍为黄色，貂蝉、董卓、孟获、祝融为紫色。

二、比较容易收到与自己所使用的武将同姓的护卫武将，如用曹操比较容易收到姓曹的护卫武将。

三、武将的武勋要高，这样才可能收到“奇才”。如果想搏“天下の奇才”，最好是让武勋MAX的武将出马。

明白以上道理之后，快速找到好护卫武将的方法就出来了——让武勋MAX的武将去打过关最快的关卡。在此推荐关羽千里行·曹操军，最快过关纪录还不到13秒。基本上只要是“奇才”，都有达到最强的可能性。

当然，玩家一定要带上有“推举”这项能力的护卫武将，这样才能保证在过关后必定收到新的护卫武将。如果你没有的话，装个护卫心得也能确实有效地提升护卫武将加入的几率。

护卫武将的成长

护卫武将的成长全靠获得的护卫点数，在过关画面时会对本关获得的护卫点数进行结算，具体分为三项：

击破数：这是指护卫武将打死的人数，每打死一人可获得20点。

恩赏：根据玩家控制的武将获得的武勋值换算而来，具体算法是取千位数字乘以100。

生存ボーナス倍率：此项数值会根据难度变化，在最难的“修罗”难度下让护卫武将活着过关的话为三倍。前两项数值之和乘以这个倍率，就是最后获得的护卫点数。

护卫点数累计到一定程度，护卫武将便会升级，具体情况参见右表。

达到3级时，护卫武将将从回复、猛攻、铁壁中随机学会一种技能。达到4级时，根据其能力将会获得一种属性。体力高为阳将、无双高为阴将，攻击高为炎将，防御高为冰将。4项能力均不达标则为猛将，有多项达标则按冰>炎>阴>阳的优先顺序决定。究竟要多高，游戏中是有规定数值的，不过不会显示，所以只能参考。达到5级时，将从心眼、鼓舞、推举中随机学会一种技能。此时如果能力有波动，属性会发生变化，规律和4级时是一样的，只是无属性的话变为武王。达到6级拿到无双称号会随机学会一种技能，拿到真无双称号则会随机学会两种技能。

等级	称号	所需点数
1	强者	0
2	达人	1000
3	修罗	2000
4	*将	4000
5	*王	7000
6	无双	10000
6	真无双	10000

注：*代表属性名称。

HINT! 最强护卫武将诞生！

真无双无疑是最强的称号，一个有着回复、猛攻、铁壁、鼓舞的扇护卫武将，是打修罗模式的最佳搭档。要想达成这一称号，必须要四项能力全满，只要是奇才都有机会变成真无双，其他称号就白费劲了。但前提是成长很快的能力正好是最差的能力，否则也有可能失败。所以往往会出现“一国の奇才”成了真无双，而“二国の奇才”却总是不能成功的情况。只有天下の奇才是练满后必定变成真无双的。

要想拿到自己想要的技能，就得不断地存档读档来实现，千万不能让护卫武将阵亡。学会的技能同样是进入关卡时就已经决定了，所以还是打关羽千里行·曹操军这种结束快的关卡比较方便。但由于系统规定，不能练出集心眼、探武、献品、推举于一身的护卫武将，算是一个遗憾。而能力同样也是可以用存档读档来改变的，但从实际效果来看改变不大，所以一般不推荐。但在最后一次升级时一定要存档，多试几次的话有可能把能力弄到全满哦！

全武将出现方法

蜀

赵云	初期即可使用
关羽	初期即可使用
张飞	初期即可使用
诸葛亮	蜀国任一人通关
刘备	蜀国任意四人通关
马超	初期即可使用
黄忠	初期即可使用
姜维	蜀国任意两人通关
魏延	黄忠通关
庞统	蜀国任意三人通关
月英	诸葛亮通关
星彩	初期即可使用
关平	关羽通关

魏

夏侯惇	初期即可使用
典韦	初期即可使用
许褚	初期即可使用
曹操	魏国任意四人通关
夏侯渊	夏侯惇通关
张辽	初期即可使用
司马懿	魏国任意一人通关
徐晃	魏国任意三人通关
张郃	魏国任意两人通关
甄姬	初期即可使用
曹仁	曹丕通关
曹丕	初期即可使用
庞德	马超通关

吴

周瑜	初期即可使用
陆逊	初期即可使用
太史慈	初期即可使用
孙尚香	初期即可使用
孙坚	吴国任意四人通关
孙权	初期即可使用
吕蒙	吴国任意两人通关
甘宁	凌统通关
黄盖	吴国任意三人通关
孙策	孙权通关
大乔	孙策通关
小乔	周瑜通关
周泰	吴国任意一人通关
凌统	初期即可使用

他

貂蝉	吕布通关
吕布	魏蜀吴各任意一人通关
董卓	貂蝉通关
袁绍	曹操通关
张角	刘备、孙坚、曹操通关
孟获	诸葛亮、陆逊通关
祝融	孟获通关
左慈	除左慈外全角色出现时加入

集恶搞之精华于一身的片头编辑模式自然不能少！只要将魏蜀吴他4大势力各选一人通关，在OPTION中就会出现片头编辑模式。在此模式中，只能使用已经出现的角色进行编辑。

修罗模式完全指南

修罗游戏规则

首先要明确的是，在修罗难度下并不是所有关卡都难于上青天的。以自由模式为例，难度在四星以下的关卡，敌人的攻击力简直不值一提，用练满的角色过关可谓不费吹灰之力。惟一需要小心的就是冒斗气的敌将。而难度在四星以上时，敌人的攻击力就很可怕了，特别是五星难度的关卡，一顿连招就可以让你苦不堪言。文中提到的关卡，均指五星难度的关卡。

其次需要明确的是在修罗难度下有关回复道具的问题。修罗难度下并不是没有回复道具，在两种情况下会出现回复道具。一是战场上原本放有华佗膏的罐子，打碎后会变成小肉包；二是在补给据点里有一个小肉包。

最后就是挑战者的基本能力要高，能全满最好。用没练过的人去打修罗难度下的五星关卡那是金手指专门志需要讨论的问题。

最佳装备组合

一般来说，在修罗模式下推荐的最佳装备组合如下：

马镫	绝影镫
道具	白虎牙、玄武甲、活丹、羌族角、神气环
武器	最强武器
护卫武将	真无双·扇
护卫技能	回复、鼓舞、猛攻、铁壁

可能有些读者会说，你这是为马超、周泰、庞德准备的装备吧？其实不然，这套装备基本上适用于所有武将，在修罗难度下人人都可以进行马战！在此要表扬光荣一下，本作的招式平衡性做得相当不错，马上攻击的威力即使在修罗难度下也比较可观。虽然清武将还是太慢，但杀小兵已经绰绰有余了！

相信大家都明白，如果真要和敌将单挑的话，我们用谁都不怕。因为对CPU的赖招太多了：绕背、挑空、C5无限连、五□无限连……而且本作中敌将要放无双前身上会放红光，根本不用担心被无双反击。但在实战中与敌将单挑的机会实在太少了，被杂兵砍上两刀动作就会中断，而在修罗难度下损失的体力很难补回来，打着打着就不行了。所以推荐用马战，起码不用担心被人连击。

但需要注意的是，骑绝影时要特别小心敌人一些连续攻击的技巧，比如诸葛亮的动感光线（空中△）、虎战车的火焰以及大部分敌将的无双技等等，不然有被秒杀的可能。

基本战术理论

采用这套装备组合之后的基本理论如下：先用马战清小兵兼攒杀人数，杀到眼前只剩敌将一人时就下马单挑。如果遇到敌人很多杀不完，或是必须要尽快将敌将消灭，或是有数个敌将聚在一起时，就下马发动无双觉醒。在神气环的作用之下，无双觉醒的持续时间超长，只要追着敌将猛攻，绝对可以将其干掉，就算被数个敌将近身时也不用担心。

在修罗难度下，我方士气往往都比敌人要低，这就要求玩家杀将的速度要快，所以真正有时间和敌将玩单挑的机会并不多，多半时候还是要靠无双觉醒来加快速度。也就是说，这套战术的核心其实还是无双觉醒，马战只是为了降低杀小兵的风险。拿最强武器时每杀100人就能获得一个觉醒印，这点是其他武器所不能比拟，因此只推荐最强武器，就算是重的也将就。

觉醒印的入手时机在修罗难度下相当重要！每个战场上必有一个觉醒印，除此之外百人斩的时机和地点非常重要！小兵可以随便杀，但百人斩尽量在敌将身边完成，这样不会造成浪费。如果能从小兵身上打出觉醒印就更赚了！

回复方面就全靠扇子护卫兵了。建议方针调成防御，这样你血红时她一定会帮你补血。如果是真无双且拥有好技能的话，即使在修罗难度下也是很难挂掉的。但最好不要让她在你的视线内消失，不然她会无缘无故地损失大量体力。另外有包子时一定不要独享，要等扇子MM来到你身边再一起吃。

修罗难度的小心得

①文中没有提到玉是因为玉的用法因人而异，一般说来除明玉都可以一试。

②马战其实并非你想象中那么废，注意尽量在按住L1键不放的情况下来移动攻击。绝大部分人的马上无双如果能全部命中的话，威力极大。

③使用这套理论时请与后面的全地图配合使用。有了地图，你就知道哪里有小包子、哪里有觉醒印了。

④步战时尽量让自己的无双槽保持在满的状态，这样一有问题就可以用无双来救命。在修罗难度下，一个小小失误就有可能让你前功尽弃。

⑤无双觉醒后也不是完全无敌的，如果被敌人的浮空技命中，或是你在空中被人击中的话，还是会惨遭无情的追打且不能还手。

⑥敌人的攻击据点相当可怕，一次攻击打掉你半条血是很正常的。遇到攻击据点要么先去封锁，要么躲得远远的。

邪道攻略：天下の奇才100%入手法

每关过关后，收到的护卫武将看似完全随机，实则不然。玩家在游戏中究竟能收到怎样的护卫武将，其实是由仕官表来决定的。仕官表是完全隐藏的设定，玩家没有办法查看，玩家在此次游戏中先后获得的护卫武将顺序完全都是按照仕官表来定的。决定仕官表的关键只有一点，那就是开机时间，说具体一点就是从开机到进入游戏时这一段时间中的某一个时刻，但完全不能确定究竟是哪一刻。每次游戏时电脑根据开机时间定下仕官表之后，玩家获得的武将也定了下来。



▲这就是调整开机时间的画面，注意要先放碟再按键确定。

仕官表听起来似乎很简单，实际上是一个非常复杂的东西，大家不妨把它理解成一种极为复杂的数学公式。而游戏中有着太多的因素可以对仕官表造成影响，包括开启新无双模式、读档、复位、进入幕舍等等。一旦玩家做出以上步骤，仕官表就会发生变化，也可以说是数学公式计算出的结果发生了变化。至于如何才能得出最准确的仕官表计算方法，这恐怕只有光荣才能说出答案了。

但我们不必去管这些，因为我们的目标就是想要一个天下の奇才·扇兵。假设我们进入游戏后不做任何会影响仕官表的动作，那么我们只要设定好开机时间就可以了！这个方法是台湾省的一位网友Aowsai发现的，请让我们尊称他一声：神！

下面就来介绍一下具体步骤：

①先打开PS2电源，不要放入游戏。进入系统菜单，把时间改为24小时制，注意时区要为"北京"。

②之后将游戏时间调为01：40：18，年月日可以不管，调好之后先不要按键确定。

③请放入《真·三国无双4》游戏碟，然后按键确定时间，并迅速按RESET键重启PS2。

④进入游戏后直接进入自由模式，或选择无双模式开始NEW GAME（推荐），人物不限，关卡不限，难度不限，但所选角色的武勋一定要达到MAX。

⑤进入战斗准备画面后，带上一个有推举的护卫兵，然后开始游戏。

⑥过关之后，你就会看到，一位天下の奇才·扇兵已经入手了！

⑦如果想再收一位的话，重新调一遍时间，再如法炮制一遍，又可以再拿一个。

如前所述，决定仕官表的关键时间，就是从开机到进入游戏时这一段时间中的某一个时刻。而这个01：40：18就是这位网友试出来的时间。但由于玩家所使用的机器型号不同，读碟能力不同，使用的游戏新旧程度也不同，所以这个01：40：18并不是适合所有玩家的，特别是对于硬盘玩家来说更是难测。为了方便大家找到适合自己机器的时间，特将01：40：18附近时刻的护卫武将全部例出来，以供参考。



▲从后表可以看出，法妃和吕香只差一秒，胜利在望！

01：40：29	二国神童 弩 吕惇
01：40：28	二国秀才 剑 吕佑
01：40：27	一国神童 杖 洪岩
01：40：26	二国神童 杖 闻秀
01：40：25	三国奇才 弩 吕平
01：40：24	二国奇才 弩 陶亥
01：40：23	一国神童 剑 燕华
01：40：22	天下奇才 剑 颜佳
01：40：21	三国奇才 扇 申翠

01：40：20	一国神童 剑 苟桃
01：40：19	三国奇才 扇 潘樱
01：40：18	天下奇才 扇 吕香
01：40：17	一国神童 弓 法妃
01：40：16	三国奇才 弓 牛爱
01：40：15	二国秀才 枪 沈卓
01：40：14	一国秀才 扇 荆美
01：40：13	二国秀才 弓 金煌
01：40：12	二国秀才 弓 吕纱



天下奇才 扇	01：40：18
天下奇才 剑	01：40：22
天下奇才 弓	01：41：03
天下奇才 枪	01：42：12
天下奇才 杖	01：00：15
天下奇才 弩	01：01：04

◀ 虽然用这种方法也能凹武器，但从实际情况来看凹到的武器还是不如最强武器厉害。不要说杀一百人拿不到觉醒印，就连附加数值也比不上最强武器。

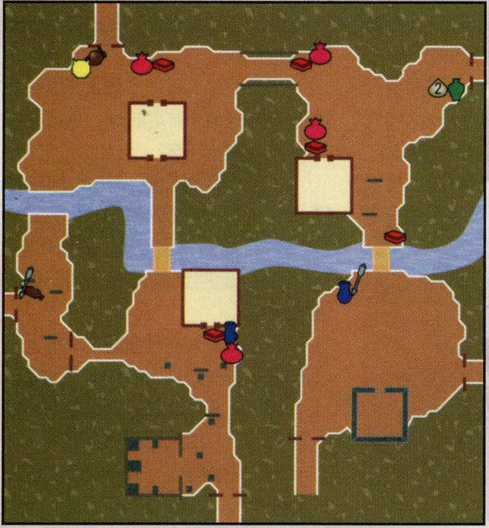
假设你将时间定为01：40：18，结果只收到了一个叫牛爱的三国奇才·弓。从表上可以看出，牛爱的三国奇才·弓的时间是01：40：16，这样的话只需将时间改为01：40：20便可收到天下奇才·扇·吕香了。

说到特殊时间，当然并不只上述的这些了，基本上每一秒都对应着一个护卫武将。经过实验证明，利用护卫武将的能力献品和探武拿到的道具和武器也可以用这个方法来确定！但在此要奉劝大家一句，用此法对你的PS2伤害很大！

最后附上几个天下の奇才的入手时间，注意以下时间和上表记载的时间不是在同一台PS2上测的，时区同样是北京时间。

全34座战场之地图完全公开！

西凉之战

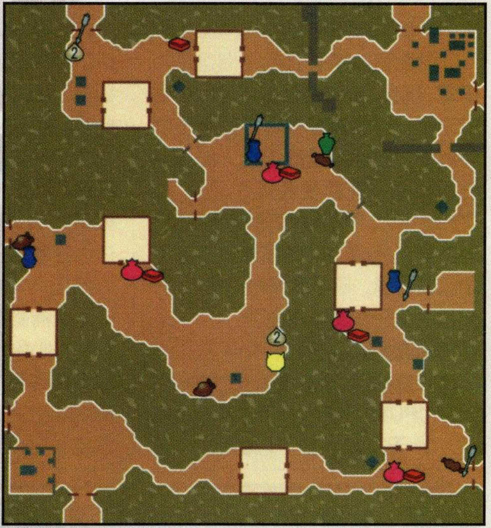


点心
张梁（董卓军）
无（黄巾党）

道具	说明	道具	说明
2	肉包，恢复体力50点。2表示两个。		华佗膏，体力无双完全恢复！
	排骨，恢复体力200点。		于吉仙酒，无双上限+10。
	烧鸡，恢复体力400点。	南	南华仙酒，无双上限+20。
	弓箭，增加10支箭，最多99支。		觉醒印，发动无双觉醒的道具。
	宝箱，里面装着武器，过关后入手。		皮袋，里面装着道具，过关后入手。

冀州之战

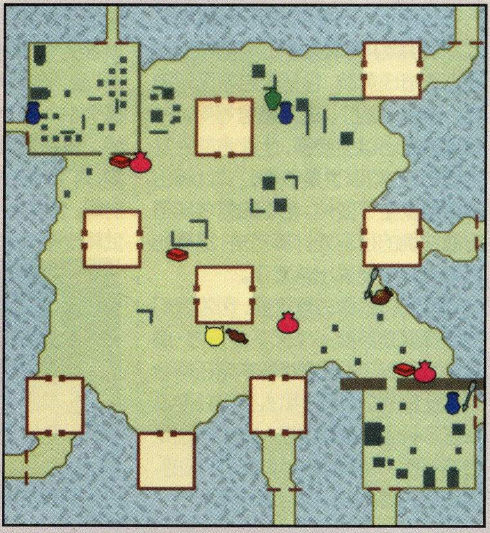
点心
张宝（连合军）
袁熙（黄巾党）



凉州之战

点心
华雄（连合军）
庞德（董卓军）

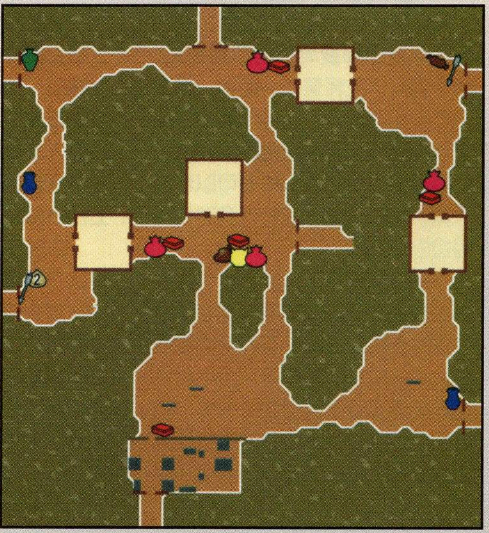




南中争霸战

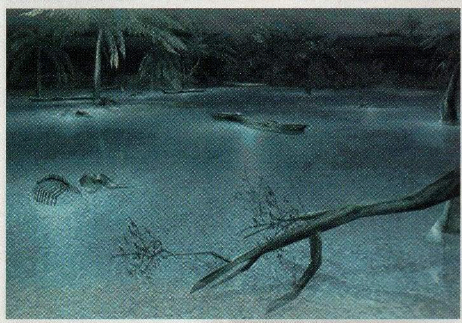
点心
雍闿（孟获军）

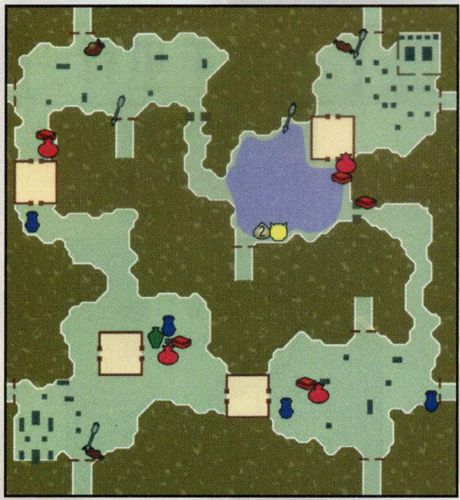




南中之战

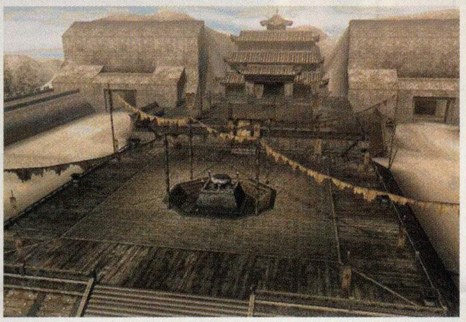
点心　波才（孟获军）　阿会喃（黄巾党）

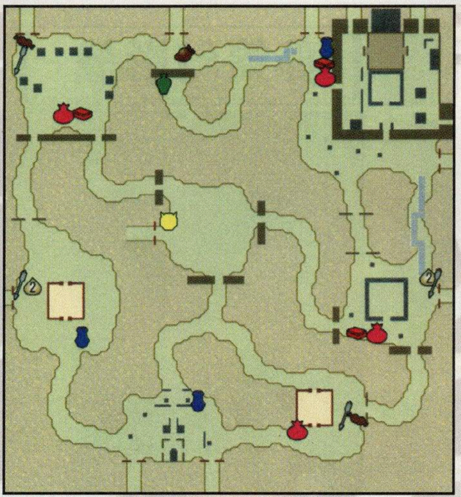




黄巾之乱

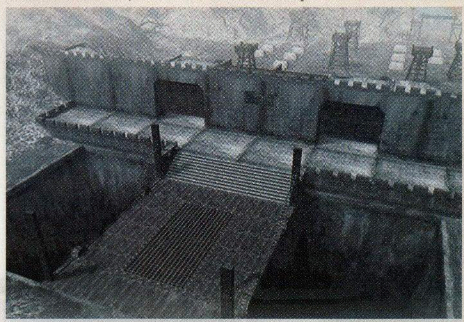
点心　张梁（连合军）　何进（黄巾党）

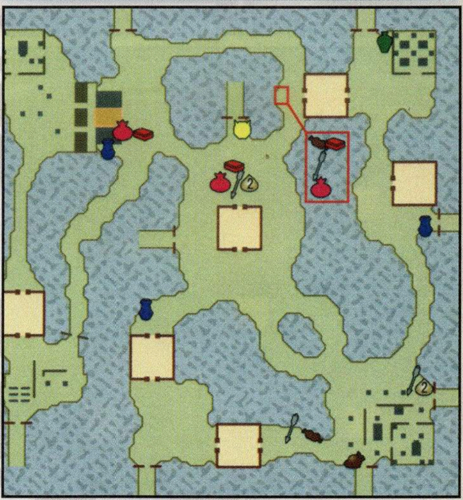




汜水关之战

点心　牛辅（连合军）　袁术（董卓军）

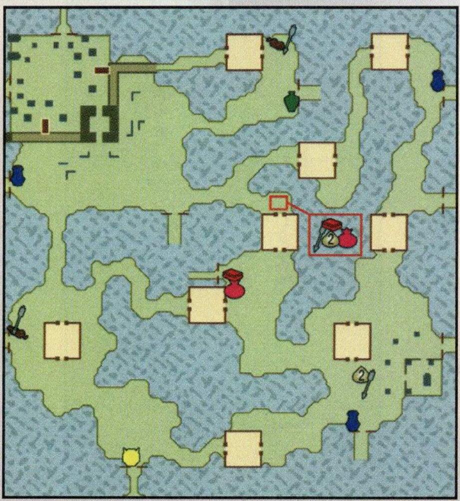




虎牢关之战

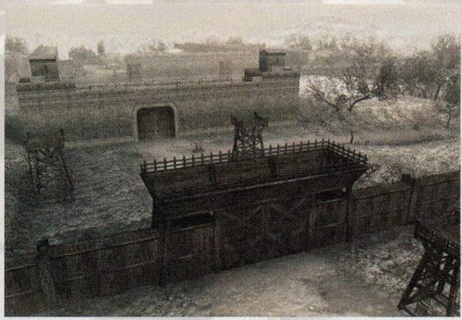
点心　樊稠（连合军）　简雍（董卓军）

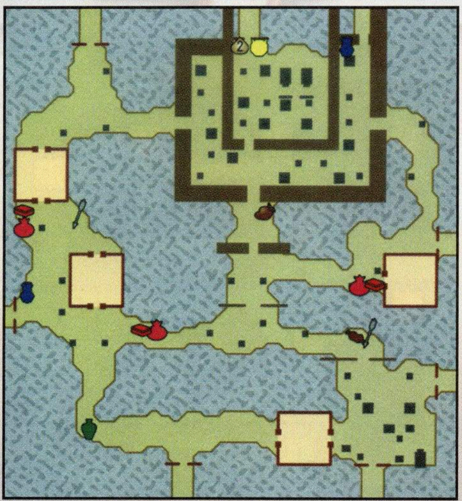




常山之战

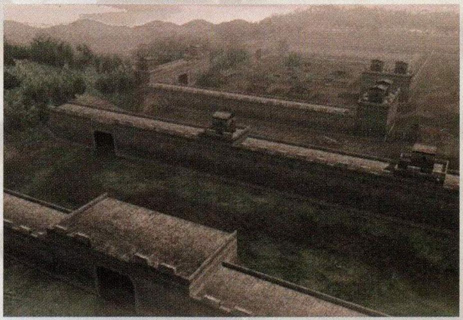
点心　于毒（袁绍军）





荆州之战

点心　黄祖（孙坚军）

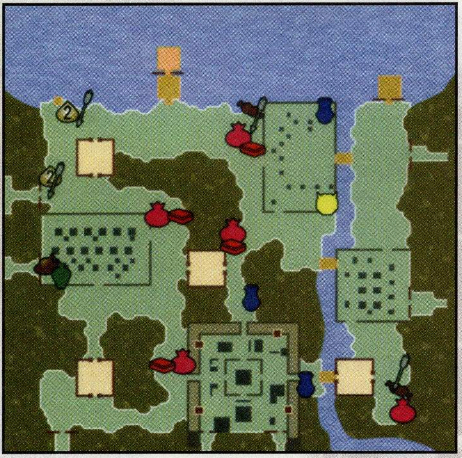




吴郡之战

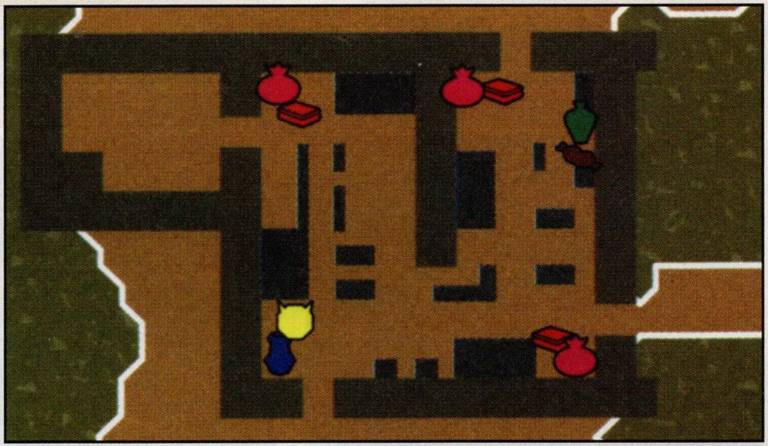
点心 | 于糜（孙策军） | 孙权（连合军）





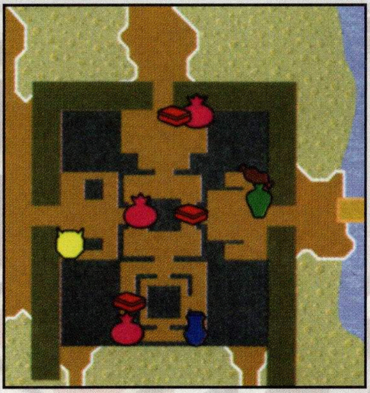
宛城之战

点心 张绣（曹操军）



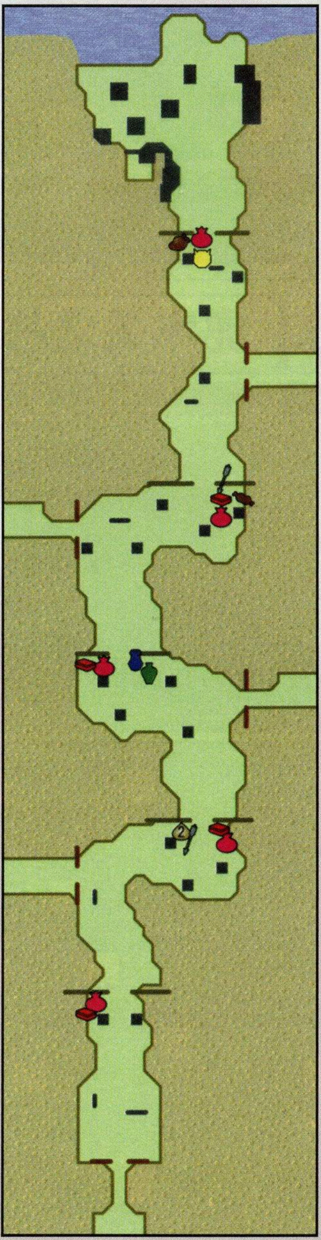
孙策幻影战

点心 无（孙策军）



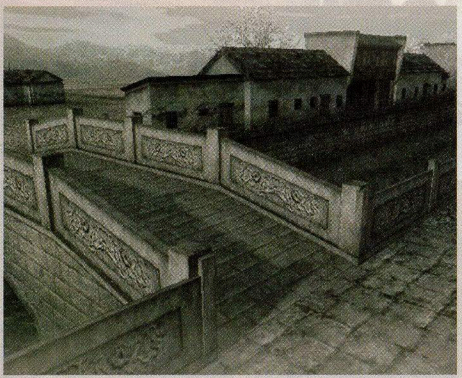
关羽千里行

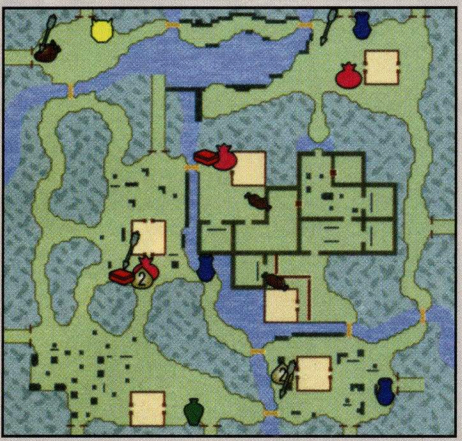
点心
夏侯惇（关羽军）
周仓（魏军）



下邳之战

点心 | 张辽（曹操军） | 夏侯渊（吕布军）

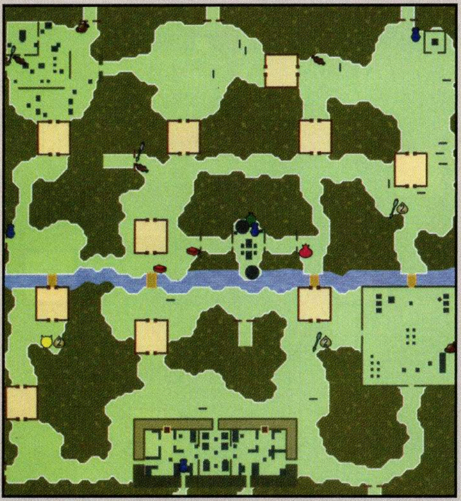




官渡之战

点心 | 淳于琼（曹操军） | 刘延（袁绍军）

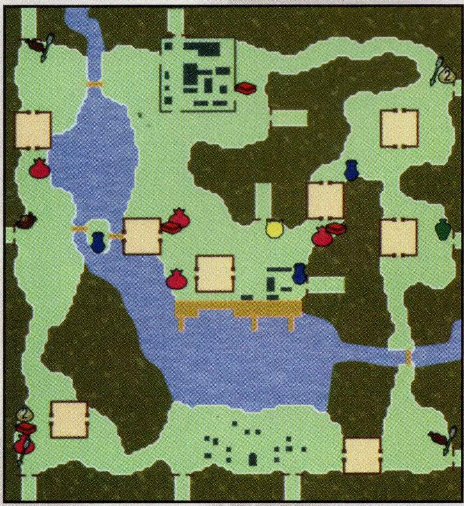




[夏口之战]

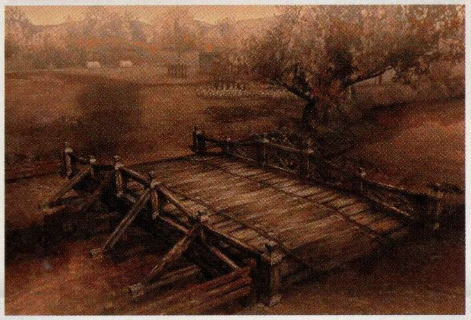
点心 甘宁（孙权军） 凌统（黄祖军）





[长坂之战]

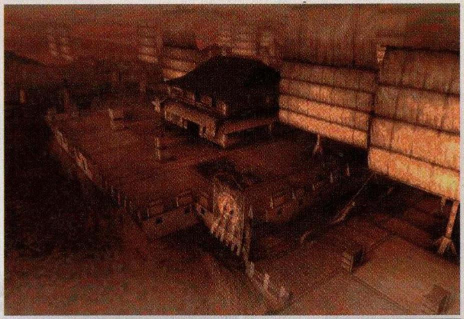
点心 于禁（刘备军） 关羽（曹操军）

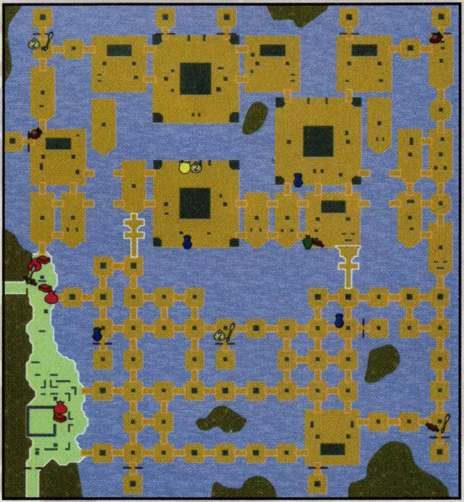




[赤壁之战]

点心 董袭（曹操军） 蔡瑁（连合军）





[赤壁逃亡战]

点心 夏侯惇（连合军） 孙权（曹操军）

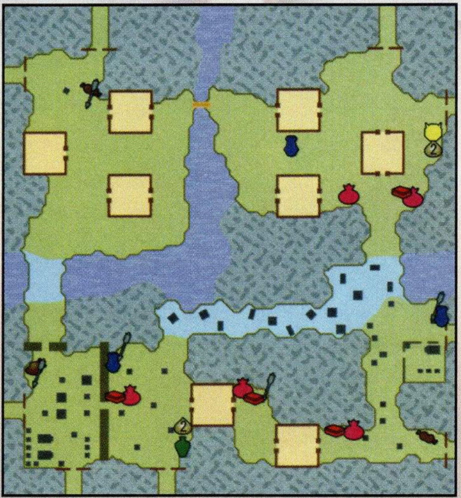




[潼关之战]

点心 许褚（连合军） 马岱（曹操军）

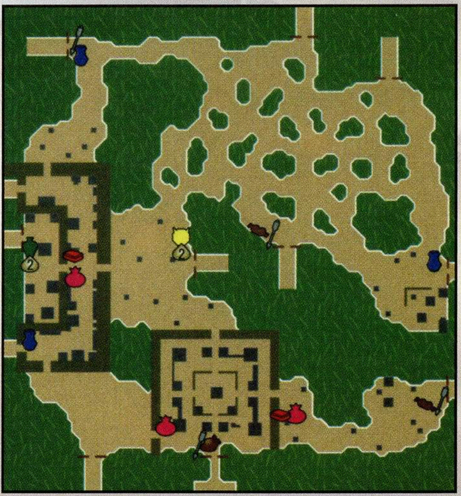




[成都之战]

点心 孟达（刘备军）

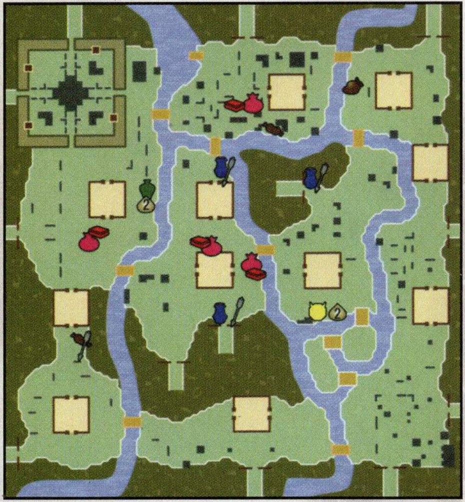




[合肥之战]

点心 | 曹洪（吴军） | 孙韶（魏军）

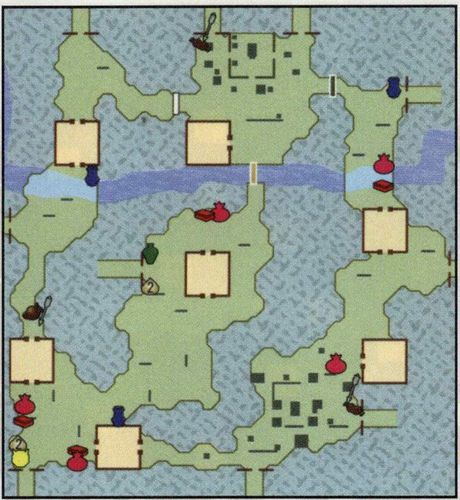




[南中侵攻战]

点心 | 祝融（吴军） | 朱然（南蛮军）

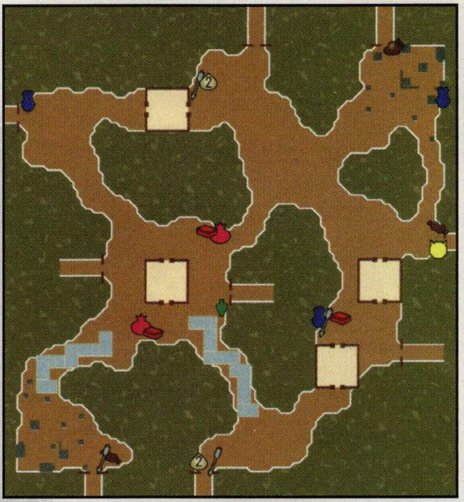




[定军山之战]

点心 | 夏侯德（蜀军） | 黄忠（魏军）

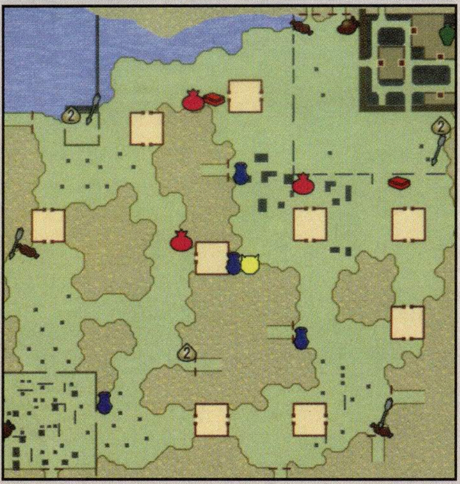




[樊城之战]

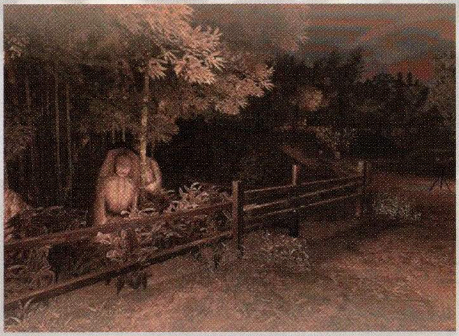
点心 | 关平（魏军） | 关兴（吴军） | 庞德（蜀军）

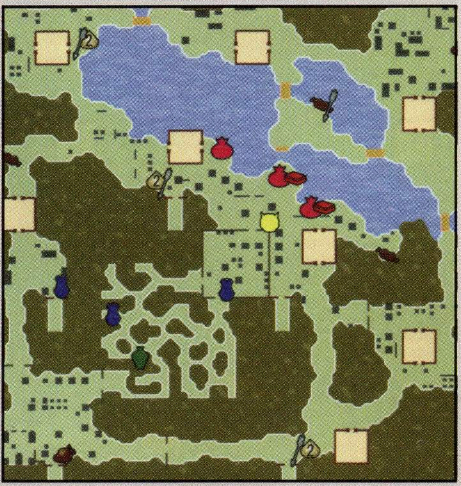




[夷陵之战]

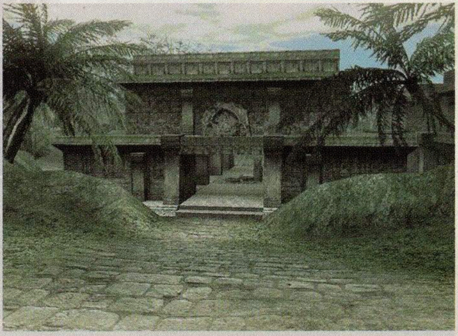
点心 | 诸葛亮（吴军） | 甘宁（蜀军）

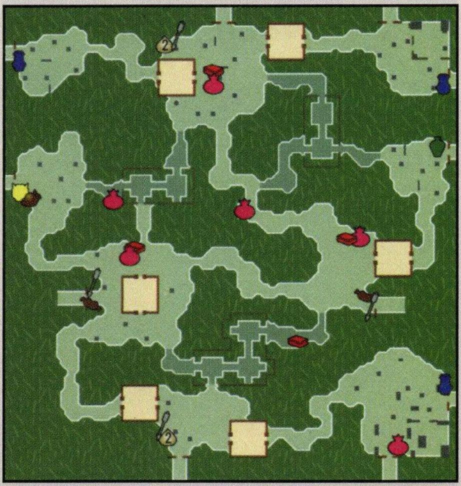




[南中平定战]

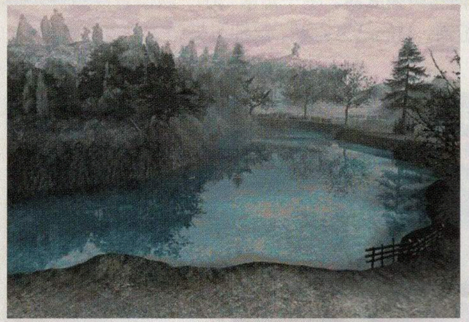
点心 | 兀突骨（蜀军） | 魏延（南蛮军）

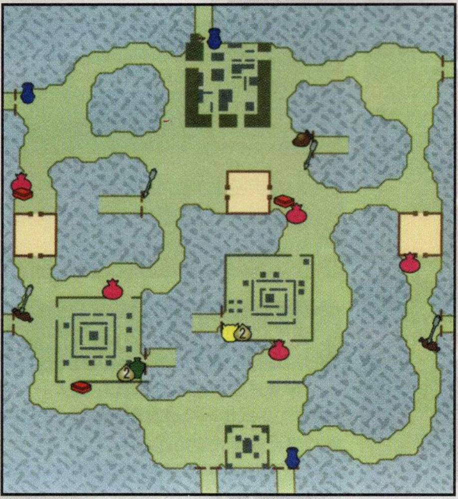




[天水之战]

点心	赵云（魏军）	梁绪（蜀军）

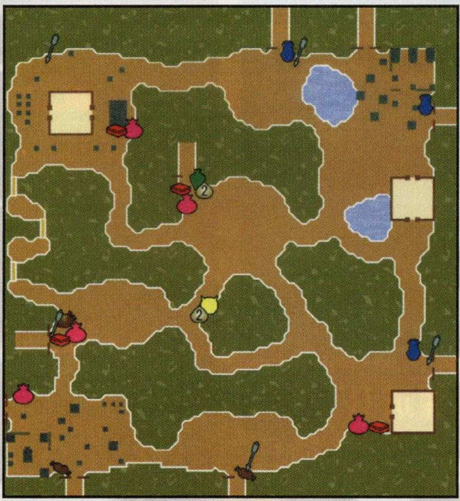




[街亭之战]

点心	王平（魏军）	曹真（蜀军）

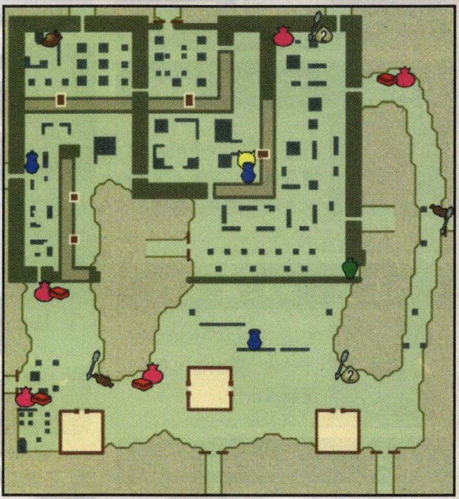




[陈仓之战]

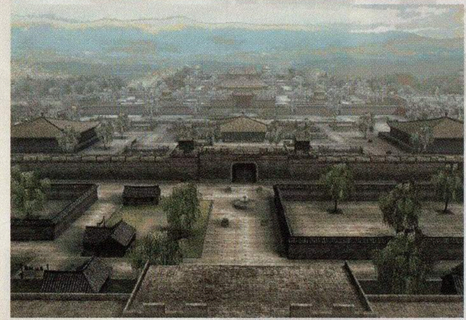
点心	姜维（魏军）	曹仁（蜀军）

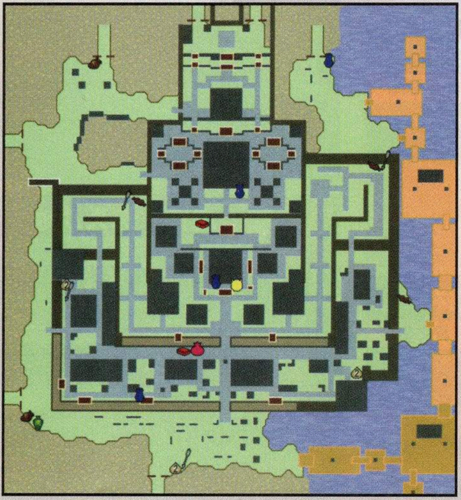




[合肥新城之战]

点心	太史慈（魏军）	孙礼（吴军）

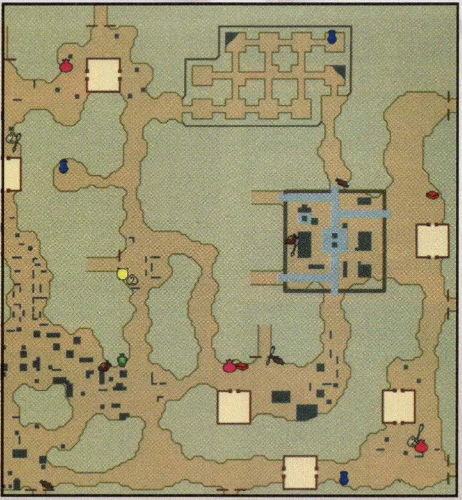




[白帝城之战]

点心	黄盖（蜀军）	简雍（吴军）

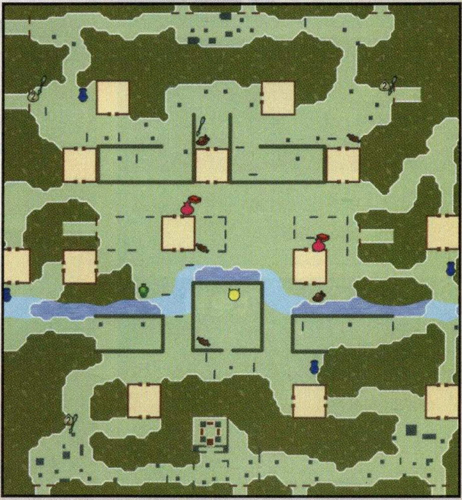




[五丈原之战]

点心	魏延（魏军）	许褚（蜀军）





光荣官方绝密资料大放送！贵重品权威入手方法发表！

接下来要为大家公开的，是光荣官方透露的贵重品权威入手方法，包括特殊道具、镫、玉和全部武将的最强武器。由于是官方版，所以其权威性与目前网上流传的版本不可同日而语。首先要提醒大家的是，出现贵重品信息后，请从情报履历中查看具体位置，然后赶去回收，这样过关后才能拿到贵重品。贵重品所在的箱子有着特别的颜色，非常好认。

玉

拿玉时难度必须是“难しい”或“修罗”，所选人物没有限制，在自由模式或无双模式中均可入手。

阴玉　五丈原之战·魏军

方法：诸葛亮健在时，玩家击败姜维，贵重品出现。

炎玉　汜水关之战·连合军

方法：在本关开始后的两分钟内，玩家达成两百人斩，贵重品出现。

冰玉　官渡之战·袁绍军

方法：在本关开始后的4分钟内，玩家击败曹丕，贵重品出现。

阳玉　五丈原之战·蜀军

方法：在本关开始后的5分钟内，玩家击败甄姬、曹仁、许褚，贵重品出现。

镫

拿镫时难度不限，所选人物不限，在自由模式或无双模式中均可入手。

赤兔镫　常山之战·袁绍军

作用：骑着赤兔马（速度最快）开始战斗

方法：玩家击败关羽、张飞、刘备中的任意一人后，在接下来的1分钟内再将剩下的两人击败，贵重品出现。

的卢镫　成都之战·刘备军

作用：骑着的卢（增加运气）开始战斗

方法：张任伏兵出现后的1分钟内，玩家击败张任，贵重品出现。

飞电镫　官渡之战·曹操军

作用：骑着爪黄飞电（武勋加成）开始战斗

方法：在本关开始后的5分钟内，玩家击败颜良、文丑，贵重品出现。

绝影镫　凉州之战·连合军

作用：骑着绝影（不会落马）开始战斗

方法：“张济军团、胡轸军团出现”信息出现后的45秒钟内，玩家击败张济、胡轸，贵重品出现。

象镫　南中之战·南蛮军

作用：骑着大象开始战斗

方法：在本关开始后的5分钟内击败张宝、张梁、波才，我方朵思大王、兀突骨、木鹿大王健在，且除了裴元绍、管亥军团外没有其他的敌军进入地图左下方，贵重品出现。

特殊道具

拿特殊道具时难度不限，所选人物不限，在自由模式或无双模式中均可入手。满足条件后会有贵重品出现信息。

真乱舞书　定军山之战·蜀军

作用：无须血红就能使用真无双乱舞

方法：曹操出现前，玩家击败夏侯渊，贵重品出现。

真空书　合肥新城之战·吴军

作用：攻击范围变为1.5倍

方法：在本关开始后的5分钟内，玩家干掉曹仁，贵重品出现。

护卫心得　关羽千里行·关羽军

作用：强化护卫武将的能力

方法：玩家击败张辽、徐晃，贵重品出现。

孙子兵法　赤壁之战·曹操军

作用：暂时提升能力的道具有效时间增加

方法：当连合军的火计失败，或诸葛亮的祈祷成功之后，玩家干掉开始撤退的诸葛亮，贵重品出现。

白虎秘石　合肥之战·吴军

作用：百人斩时攻击力上升

方法：徐晃出现后的1分钟内由玩家击败徐晃，再在夏侯惇出现后的1分钟内击败夏侯惇，贵重品出现。

发破传书　虎牢关之战·董卓军

作用：血红时倒地起身，30秒内攻击力变成两倍

方法：玩家击败刘备、孙坚、曹操、公孙瓒，贵重品出现。

净炎火矢　冀州之战·袁绍军

作用：可以射出火箭

方法：先击败张宝、张梁，再击败裴元绍制压祭坛，贵重品出现。

铁甲手　汜水关之战·董卓军

作用：使用聚力攻击时不容易被中断

方法：曹操军出现前，玩家干掉孙坚，贵重品出现。

虎轮　南中争霸战·孟获军

作用：开战后有老虎助战

方法：在本关开始后的1分钟内击败3个虎使，贵重品出现。

百草丸　合肥新城之战·魏军

作用：百人斩时回复体力

方法：玩家击败蒋钦、潘璋、孙韶，并破坏两台冲车，贵重品出现。

神气环　西凉之战·黄巾党

作用：无双觉醒持续时间增加

方法：马超出现后，在3分钟内干掉马超，贵重品出现。

背水护符　街亭之战·蜀军

作用：攻击力上升，但防御力下降

方法：司马懿健在时玩家干掉许褚，然后在3分钟内干掉司马懿，贵重品出现。

无双铠　南中平定战·南蛮军

作用：受到弓箭攻击也不会产生硬直

方法：破坏任意1台虎战车后，在5分钟内将剩下的6台虎战车全部破坏，贵重品出现。

最强武器入手方法

拿最强武器时难度必须是“难しい”或“修罗”，必须使用欲拿武器的角色，在自由模式或无双模式中均可入手。

魏

张郃·朱雀虹　街亭之战·魏军

方法：“马谡の最后”事件发生，贵重品出现。

补充：“马谡の最后”事件发生条件很复杂，下面只介绍一种最简便的方法。先按照司马懿的指示，打倒高翔，并封掉附近的据点，此时会出现剧情动画；之后打倒王平，并封掉附近的据点，这样完成了包围网。之后干掉姜维，等马谡从山顶上开始向蜀本阵撤退时将其打倒就行了。

曹仁·凤嘴凰翼　赤壁逃亡战·曹操军

方法：玩家（曹仁）击败程普（60）、韩当、朱治（60）、赵云（30）、张飞（40）、关平（60）、孙权，贵重品出现。

补充：括号中的数字表示此武将出现后必须在相应的时间内将其击败，单位为秒。无括号则表示无时间限制。

庞德·惊天动地　定军山之战·魏军

方法：曹操出现前，玩家（庞德）击败魏延、赵云、黄忠、关平，贵重品出现。

曹丕·无奏　五丈原之战·魏军

方法：曹仁和司马懿健在时，玩家（曹丕）将事件后出现的连弩全部破坏，贵重品出现。

典韦・真极牛头
天水之战・魏军

关卡：宛城之战・曹操军
方法：曹操开始逃亡后，在2分30秒钟内不让工作兵长通过城门，贵重品出现。注意不能离开城门太远，且双打时玩家不能选择曹操。

许褚・蚩尤瀑布碎
潼关之战・曹操军

方法：韩遂健在时，玩家击败马超、庞德，贵重品出现。

夏侯惇・灭麒麟牙
樊城之战・魏军

方法：在本关开始后的7分钟内打倒关平阻止水攻，贵重品出现。

夏侯渊・金刚九天断
赤壁之战・曹操军

方法：玩家（夏侯渊）依次击败庞统、诸葛亮、黄盖，贵重品出现。

曹操・倚天之奸剑
下邳之战・曹操军

方法：在本关开始后的4分钟内，玩家（曹操）击败张辽、高顺，贵重品出现。

张辽・黄龙钩镰刀
合肥之战・魏军

方法：在本关开始10分钟内，玩家（张辽）斩杀九名敌将或达成750人斩，贵重品出现。

司马懿・穹奇羽扇
陈仓之战・魏军

方法：在本关开始后的7分钟内，制压下方的3个兵器库据点，贵重品出现。

徐晃・白虎牙断
长坂之战・曹操军

方法：刘琦登场后，玩家（徐晃）打倒张飞、关羽，贵重品出现。

甄姬・月妖日狂
合肥新城之战・魏军

方法：玩家（甄姬）完成三百人斩后靠近曹丕就会发生事件，之后贵重品就会出现。

吴

周瑜・古锭刀真打
吴郡之战・孙策军

方法："江南水贼加入"、"董袭军加入"事件发生，且蒋钦、董袭健在，玩家（周瑜）击败严白虎和王朗，贵重品出现。

陆逊・闪飞燕
白帝城之战・吴军

方法：月英军团出现前，玩家击败马超和姜维，贵重品出现。

太史慈・虎扑殴狼改
吴郡之战・连合军

方法：将孙权成功诱入砦中后，在周泰接近孙权前由玩家（太史慈）将周泰和孙权击败，贵重品出现。

孙尚香・日月乾坤圈
南中侵攻战・吴军

方法：玩家（孙尚香）击败祝融、孟优、兀突骨、带来洞主、朵思大王、金环三结、阿会喃、董荼那、木鹿大王、忙牙长、杨锋，贵重品出现。

孙坚・真天狼剑
汜水关之战・连合军

方法：吕布登场后的5分钟内，由玩家（孙坚）击败吕布，贵重品出现。

孙权・白炎皇狼剑
赤壁之战・连合军

方法：完成连环计、火计、借东风事件后，贵重品出现。

吕蒙・白虎颚
樊城之战・吴军

方法：在糜芳和傅士仁投降且未败走的情况下，玩家（吕蒙）打倒最后增援的张飞。

甘宁・霸海
夏口之战・黄祖军

方法：玩家（甘宁）先干掉凌操，然后在凌统接近甘宁后的1分30秒内干掉凌统，贵重品出现。

黄盖・断海鞭
黄巾之乱・讨伐军

方法：玩家（黄盖）击败张宝、邓茂、严政、张梁、高升、张曼成、程远志、裴元绍，贵重品出现。

孙策・霸王
孙策幻影战・孙策军

方法：于吉最后一次分身后，玩家在5分钟内将8个分身全部打死，贵重品出现。

大乔・乔美丽
夏口之战・孙权军

方法：在船团出航前击败蔡瑁，且在凌统健在时由玩家（大乔）击败甘宁，贵重品出现。

小乔・乔佳丽
荆州之战・孙坚军

方法：孙坚健在时，完成正门开门和东门开门事件，贵重品出现。

周泰・宵
夷陵之战・吴军

方法：火计成功前打败赵云，这样火计成功后贵重品出现。

凌统・怒涛
合肥之战・孙权军

方法：玩家（凌统）击败4次击现的张辽，贵重品出现。

蜀

赵云・豪龙胆
成都之战・刘备军

方法：在本关开始后的5分钟内击败刘循，并打开东西北三门，贵重品出现。

关羽・黄龙偃月刀
樊城之战・蜀军

方法：水计发生前玩家（关羽）打败牛金、乐进，这样水计发生后贵重品出现。

张飞・破军蛇矛
长坂之战・刘备军

方法：在文聘、夏侯惇、夏侯恩部队未通过长坂桥的情况下，玩家（张飞）击败文聘、夏侯惇、夏侯恩，贵重品出现。

诸葛亮・朱雀羽扇
天水之战・蜀军

方法：击败夏侯楙、崔谅，引发离间计事件，并击败姜维，贵重品出现。

刘备・真黄龙剑
夷陵之战・蜀军

方法：玩家（刘备）将孙尚香、凌统、甘宁、陆逊四人干掉后贵重品出现。

黄忠・破邪旋风斩
定军山之战・蜀军

方法：在本关开始后的5分钟内，且曹操军未出现前，玩家（黄忠）击败夏侯渊和张郃，这样当曹操出现后贵重品出现。

关平・神龙升天刀
赤壁逃亡战・连合军

方法：玩家（关平）击败夏侯惇、张辽、夏侯渊、曹仁、曹洪、曹彰、贾诩、荀彧，贵重品出现。

马超・龙骑尖
潼关之战・连合军

方法：在曹操过河前给予其伤害，贵重品出现。

姜维・昂龙颚闪
天水之战・魏军

方法：马遵开始逃亡后，击败敌伏兵高翔，贵重品出现。

月英・湖底苍月
五丈原之战・蜀军

方法：邓艾登场后，在3分钟内由玩家（月英）击败邓艾，贵重品出现。

魏延・双极灭星
陈仓之战・蜀军

方法：在本关开始后10分钟内，将敌人4名守城兵器的守卫队长消灭，贵重品出现。

庞统・豪风神杖
南中平定战・蜀军

方法：工作兵出现后，在工作兵长健在的情况下击败兀突骨，贵重品出现。

星彩・煌天
白帝城之战・蜀军

方法：完成马超救出、刘禅护卫结束事件，贵重品出现。

他

貂蝉・金丽玉锤
下邳之战・吕布军

方法：先救出侯成，当曹操登场时若侯成健在的话贵重品出现。

吕布・无双方天戟
常山之战・袁绍军

方法：达成千人斩后，贵重品出现。

董卓・阿修罗
凉州之战・董卓军

方法：先将敌人的五处攻击防御据点封锁，再由玩家（董卓）打倒马超、庞德，贵重品出现。

袁绍・真霸道剑
官渡之战・袁绍军

方法：颜良、文丑健在时官渡城开门，贵重品出现。

孟获・百兽王
南中平定战・南蛮军

方法：在阿会喃、董荼那、杨锋未叛变的情况下，击败黄忠、魏延、月英，贵重品出现。

祝融・业火
南中侵攻战・南蛮军

方法："木鹿大王暴走"事件发生后，玩家（祝融）击败甘宁和蒋钦，贵重品出现。补充："木鹿大王暴走"事件的发生条件是木鹿大王登场后经过9分钟，且孙权本阵下方的桥没有被破坏掉。

左慈・冥天照符
虎牢关之战・连合军

方法：玩家（左慈）击败吕布，贵重品出现。

张角・轰火神杖
黄巾之乱・黄巾军

方法：在我方无人败走的情况下，完成与张宝使用合同妖术为曹操军洗脑、与张梁使用合同妖术为孙坚军洗脑、协助张曼成使用落石这三个事件后贵重品就会出现。





勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG
ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	2004 年 11 月 27 日	日版
1 人	178KB 以上	8800 日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

PS2

基本操作

十字键／左摇杆	行走／移动光标
○键	打开菜单／确定
×键	取消
□键	关闭所有菜单／调出地图（地图分局部地图和世界地图）
△键／L3	对话／调查／开门／确定
L1 键	视角向左旋转／确定
R1 键	视角向右旋转
L2 键	恢复背后视角／取消
R2 键	第一人称视角
左摇杆	奔跑／行走／移动光标
右摇杆	移动视角
SELECT 键	表示战斗记录
START 键	开关画面左下方的指南针

在选择了“つよさ”这一指令后，便会出现队伍中同伴的能力状态显示。左边是人物的名字、性别、等级和装备等等。

开始冒险

冒険をする	展开冒险
冒険の书をつくる	制作冒险之书
冒険の书を消す	消除冒险之书

通常菜单

はなす	对话，与NPC交谈用
どうぐ	道具，可使用或确认各个角色或口袋中持有的道具
つよさ	能力，可确认各个角色的能力
じゅもん	咒文，可以使用移动中的咒语
なかま	同伴，与队伍中的同伴交谈。利用十字键可以选择交谈对象
さくせん	作战

ぜんいん	能看到所有队员的HP、MP、攻击力、防御力以及技能点数
HP	表示角色当前的体力值，当HP变为0后该角色战死（有时为昏迷），不能出场战斗
MP	表示角色当前的魔法力，使用咒语或部分特技时都要消耗一定量的MP
レベル	表示角色当前的等级，等级上升时可以增加各种能力值
ちから	力量，数值越大攻击力越高
すばやさ	速度，速度越快，在战斗中就会越先进行攻击
みのまもり	身体的守护度，越高则物理防御力越高
かしこさ	智慧，数值越高则魔法的威力越大
うんのよさ	表示角色的运气高低
こうげき力	攻击力，数值越高则给予敌人的物理攻击伤害越大
しゅび力	防御力，数值越高则受到的伤害越小
さいだいHP	最大HP，当前角色HP的最大值。可以利用睡觉、魔法和道具进行回复
さいだいMP	最大MP，当前角色MP的最大值。可利用睡觉、道具进行回复
Ex	经验值，打败敌人后得到的数值。数值累积到一定程度后便会升级
カジノのコイン	赌场筹码
あずけたちいさなメダル	交给徽章女王的徽章数量
おかね	金钱
しょじきん	所持金
ぎんこう	银行存款
ぼうけんした时间	冒险时间

选择“道具”指令以后

どうぐ整理	将全员持有的非装备道具全部放入口袋中
ふくろ整理	将口袋中的道具按照种类（种分别）或五十音（あいうえお顺）类
つかう	使用道具
わたす	把道具交给别人
そうび（はずす）	装备或卸下
すてる	丢弃
やめる	取消

选择“作战”指令以后

まんたん	自动使用魔法将所有队员的体力回复至最大
そうび	装备武器和防具
さくせんがえ	更改作战指令
ならびかえ	更改队列，注意移动中只显示队伍打头的角色
せってい	设定，专门设定画面比例（画面サイズ：4:3或16:9）立体声或单声道以及音乐音效的音量
战いのきろく	查看目前为止的冒险记录
*れんきんがま	使用炼金釜进行道具装备合成
*チームへんせい	为收得的怪物进行队伍编成

注：*代表游戏中后期才会出现。

作战指令

除了主角以外，玩家能够对其他同伴下达任意6种指示。其中除了手动外，其余的指令均有AI自动帮助执行。

がんがんいこうぜ（一鼓作气吧）	只用最强的攻击魔法或特技来战斗，MP会消耗得很快
いのちだいじに（珍惜生命）	非常注重HP残量的作战方式。HP不足时可以使用此作战
バッチリがんばれ（加油）	攻守平衡的指令，根据当前状况进行攻击或恢复
おれにまかせろ（交给我吧）	只使用辅助魔法或恢复魔法，不会对敌人进行攻击
じゅもんをつかうな（不使用咒语）	不使用一切消耗MP的咒语
めいれいさせろ（下达命令）	手动，推荐使用

战斗菜单

たたかう（战斗）	令队伍中的角色进入战斗状态
にげる（逃跑）	逃离战斗，逃跑失败时会遭到攻击。但到达一定的等级后，就能100%逃跑成功
おどかす（恐吓）	吓跑比自己能力低的敌人，成功时逃跑的怪物会有一定几率掉下宝箱
さくせん（作战）	更换作战指令

战斗

在正式进入战斗后，还会出现6种详细战斗指令。

こうげき（攻击）	进行物理攻击，攻击力越高伤害越高
じゅもん（咒语）	使用魔法攻击，会消费一定量的MP
とくぎ（特技）	使用特技攻击，一些特技只有在装备了相应武器后才能使用
ぼうぎょ（防御）	防御敌人的攻击，受到伤害会减少
どうぐ（道具）	使用该角色所持有的道具，注意不能使用放在口袋中的道具
そうび（装备）	可以在战斗中立刻更换武器装备，且该回合内仍然能够行动
ためる（蓄力）	进行蓄力，可以令攻击、魔法、特技等多种行动的效果上升

异常状态效果

■ねむり

持续睡觉不能作任何行动。遭到敌人攻击（一定几率）、使用魔法“キアリク”或过几个回合后便能解除。

■こんらん

陷入混乱状态。不能直接下达指令，遭到敌人攻击（一定几率）、使用特定道具或经过几个回合后便能解除。

■マヒ

身体陷入麻痹状态而完全不能行动。在经过几个回合、使用特定道具或使用魔法“キアリク”后就能够解除。

■マヌーサ

被幻像所包围，攻击很容易MISS。在经过数回合后便能解除。

■マホトーン

魔法咒语被封，一段时间内无法使用。经过数回合后便能解除。

■どく、もうどく

中毒后，HP会缓缓减少。“どく”（毒）只在移动中起作用，而“もうどく”（猛毒）则在战斗、移动时都会发生作用。可以使用道具、魔法“キアリク”或在教会中解除该状态。

■のろい

遭到诅咒。在该状态下一回合内无法行动。若中了装备品的诅咒，则只能在教会中解除。

■しに

当HP为0时角色战死。可以使用道具、魔法“ザオラル”、“ザオリク”或在教会中复活该角色。

テンションシ系统



▲一次普通攻击只能减少90点伤害，但进入了超级TENSION状态后就能够造成成百上千点的伤害！因此该系统在对付BOSS时十分有用！

在战斗中使用“ためる”之后，角色的テンション（TENSION）就会上升。若连续使用“ためる”指令的话，角色的TENSION就会从5点上升到20、50甚至100点。此时无论是攻击还是使用魔法，其效果都能得到显著的提升。只是有一点要注意：在进行了一次行动，或是中了敌人的惊吓攻击、睡眠攻击、接触特殊效果等攻击后，TENSION就会回复到普通状态。需要注意的是，在从50点蓄力到100点时，有失败的可能。但就算蓄力失败，之前的50点依然保留。所以大家可以反复尝试。



スキルマスター系统





技能系统是本作中新增的系统。从LV4级开始，角色们上升一个等级时，就会获得一定量的技巧点数。大家完全可以根据自己的喜好，将这些点数分配在每个角色的各种技能上。是集中培养某一项技能，还是平均分配？这些都可以由大家自己选择。由于每位角色直到等级99为止，他所能得到的技能点数也只有350点，所以剩下的150点技能就只能靠技巧种子（スキルのたね）来加了。这也就要求大家在为角色分配点数时绝对一定要事先心中有数。

怪物格斗场

在前往パルミド的途中会有一座造型奇特的建筑物。那里的大门无法打开，房顶上有一位名叫モリー（莫利）的大叔。与其搭话后在下楼时会被其叫住并获得モリーメモ1、モリーメモ2、モリーメモ3这三张名单。将三张名单中的怪物捕获回来即可进入这里的奇怪建筑物——怪物格斗场。怪物分别位于女盗贼家附近的海滩上、前往旧修道院遗迹的路上以及托罗蒂城的门口前。它们都能够在野外清楚地看到，只要接进它们就能自动进入战斗。而将这些怪物们打败后，就能够收服它们成为同伴。

抓住名单上的三只怪物后再去大叔那里，他会带领大家进入怪物格斗场——大叔就是这个格斗场的举办人。从此以后，大家只要不断在野外打败可以看到的怪物，并不断吸收强力怪物作为同伴，就能够在格斗场中不断取胜。只要怪物队伍的等级上升到一定程度，艾特就能够在战斗中将怪物队伍召唤出来参加战斗！同一支怪物队伍每场战斗只能召唤一次，每场战斗结束后怪物的HP/MP自动全回复。若怪物不幸战死，只要回到大叔那里就可以让怪物复活。

等级	奖品	其他
G	ちからの指轮	可以收服3只怪物组成队伍
F	バニースーツ	可以与自己的怪物队伍战斗
E	理性のリング	可在战斗中召唤怪物作战
D	ごうけつのうでわ	可以收服6只怪物组成队伍
C	圣者の灰	–
B	斩魔刀	可以编成2支怪物队伍
A	英雄のヤリ	
S	ドラゴンローブ	

怪物组队特殊效果

条件（3只）	效果	格斗场的介绍	怪物例
スライム系	我方全员最大HP2倍	スライムパワー	スライム、スライムナイト、ホイミスライム
ドラゴン系	我方全员攻击力+30	目觉めた龙	バトルレックス、デンデン龙、リザードファッツ
水系	我方全员防御力+30	海に生きるモンスター	プチアーノン、マリンフェアリー、オクセントリー
鸟系	我方全员速度+30	バードヘブン	ドラキー、チキンドラゴン、エビルホーク
ゾンビ系	我方全员HP+30	墓场エリート军团	ぼうれい剣士、くさった死体、がいこつ
怪人系	我方全员HP+15	チームファントム	ブラウニー、ダンビラムーチョ、パペットこぞう
兽系	我方全员攻击力+15	密林の最强战士	あばれうしどり、ブリズニャン、かくとうパンサー
物质系	召唤时战斗回合数+1	命を持った物质	ゴーレム、うごくせきぞう、ゴールドマン
恶魔系	召唤时战斗回合数+1	地の底から来た使者	アークデーモン、ウィッチレディ、レッドテイル

主人公（艾特）



故事的主人公，原本是某个王国的公主身边的近卫兵，但因为王城被人下了邪恶的诅咒，因此作为臣子中惟一的幸存者，为了拯救国家而随中了诅咒的国王和公主一起展开了旅行。不过，不知为何，主人公身中有种神秘的力量，这股力量能使任何诅咒都无法伤害他。

没有特别弱的技能，属于万能型的超强角色。考虑到技能的实用价值的话，还是首先将剑、勇气和回旋镖这三种技能练至最强较好。

Lv	必要SP	内容	种类	效果
剑				
1	4	剑攻击力+5	通常	装备剑时攻击力+5
2	9	ドラゴン斩り	特技	给予龙系敌人大伤害
3	15	火炎斩り	特技	炎属性的攻击
4	22	剑攻击力+10	通常	装备剑时攻击力+10
5	30	メタル斩り	通常	给予金属系敌人大伤害
6	40	会心确率上升	特技	装备剑时容易打出会心一击
7	53	はやぶさ斩り	特技	2回攻击
8	66	剑攻击力+25	通常	装备剑时攻击力+25
9	83	ミラクルソード	特技	给予敌单体伤害同时回复HP
10	100	ギガスラッシュ	特技	给予一组敌人强力伤害
枪				
1	3	枪攻击力+5	通常	装备枪时攻击力+5
2	7	しっぷう突き	特技	战斗中抢先攻击
3	12	一闪突き	特技	要么会心一击，要么MISS
4	18	枪攻击力+10	通常	装备枪时攻击力+10
5	25	さみだれづき	特技	连续攻击3～4回
6	34	会心确率上升	通常	装备枪时容易打出会心一击
7	45	なぎ拂い	特技	全体攻击
8	59	雷光一闪突き	特技	会心一击的几率更高，MISS几率降低
9	77	枪攻击力+25	通常	装备枪时攻击力+25
10	100	ジゴスパーク	特技	敌全体大伤害
回旋镖				
1	6	クロスカッター	特技	连续攻击最左端敌人2次
2	12	ブーメラン攻击力+5	通常	装备回旋镖时攻击力+5
3	18	パワフルスロー	特技	给予敌全体同等的攻击伤害
4	25	ブーメラン攻击力+10	通常	装备回旋镖时攻击力+10
5	32	バーニングバード	特技	炎系的全体攻击
6	40	ブーメラン攻击力+15	通常	装备回旋镖时攻击力+15
7	52	超パワフルスロー	特技	パワフルスロー的强化版
8	66	ブーメラン攻击力+20	通常	装备回旋镖时攻击力+22
9	82	シャイニングスコール	特技	给予敌全体80点左右的伤害
10	100	ギガスロー	特技	给予敌单体大伤害
格斗				
1	4	素手攻击力+5	通常	不装备武器时攻击力+5
2	11	大ぼうぎょ	特技	受到较小伤害
3	17	石つぶて	特技	对一组敌人使用投石攻击
4	24	せいけん突き	特技	给予敌单体强力攻击
5	33	素手时攻击力+20	通常	不装备武器时攻击力+20
6	42	しんくうは	特技	给予敌全体真空属性攻击
7	52	会心确率上升	通常	不装备武器时容易打出会心一击
8	70	ばくれつけん	特技	给予敌全体4回攻击
9	82	岩石おとし	特技	给予敌全体100点左右的伤害
10	100	素手攻击力+50	通常	不装备武器时攻击力+50
勇气				
1	8	ルーラ	魔法	转移到去过的城镇
2	16	キアリク	魔法	解开麻痹或睡眠状态
3	28	トヘロス	魔法	移动中比自己等级低的怪物不会出现
4	40	マホトーン	魔法	封印敌人的魔法
5	48	ライデイン	魔法	给予敌全体70点左右的伤害
6	56	MP消费3/4	通常	消费MP为通常的3/4
7	70	メガンテ	魔法	牺牲自己给予敌全体大伤害
8	82	ベホマズン	魔法	完全回复我方全员HP
9	90	MP消费半分	通常	消费MP为通常的1/2
10	100	ギガデイン	魔法	给予一组敌人150点左右的伤害
	100	ギガスラッシュ	特技	同剑100。剑与勇气满100时进化成ギガブレイク



洋格斯

在一次对主人公的打劫行动中反被主人公所救，从此对主人公狂热地崇拜了起来，之后一直跟随着主人公并称呼他为大哥。原本是山贼的他据说非常有名，当地无人不知无人不晓，就连哭泣的小孩听了他的名字后也会吓得不再哭泣。虽然是个看似粗暴野蛮的家伙，不过很有人情味，比别人更加注重友情。战斗经验十分丰富，也经常能够对主人公提出建议。

斧系的“魔神斩”（まじん切り）和格斗系的“真空波”（しんくうは）应优先练会。之后集中只需集中练斧系和人情。斧系有全体攻击的技能、而“（大）魔神斩”则拥有极高的会心一击率。

Lv	必要SP	内容	种类	效果
斧头				
1	6	かぶとわり	特技	攻击时随机降低敌人防御力
2	12	斧攻击力＋5	通常	装备斧头时攻击力＋5
3	19	まじん斩り	特技	攻击时要么会心一击要么MISS
4	26	会心一击确率上升	通常	装备斧头时容易出会心一击
5	34	斧攻击力＋10	通常	装备斧头时攻击力＋10
6	42	苍天魔斩	特技	随机给予敌人麻痹效果的强力攻击
7	54	オノむそう	特技	对敌人一组攻击
8	66	大まじん斩り	特技	比まじん斩り更容易打出会心一击
9	86	斧攻击力＋20	通常	装备斧头时攻击力＋25
10	100	烈风兽神斩	特技	对兽系敌人给予大伤害
打击				
1	9	打击攻击力＋5	通常	装备打击系武器时攻击力＋5
2	19	ハートブレイク	特技	随机令敌人不能行动
3	25	ゴールドハンマー	特技	攻击时能获得少量金钱
4	32	ドラムクラッシュ	特技	对物质系怪物给予大伤害
5	48	打击攻击力＋10	通常	装备打击系武器时攻击力＋10
6	59	会心一击确率上升	通常	装备打击系武器时容易出会心一击
7	71	マインドブレイク	特技	随机令敌人不能行动
8	82	打击攻击力＋20	通常	装备打击系武器时攻击力＋25
9	92	ゴールドラッシュ	－	ゴールドハンマー的改良版
10	100	デビルクラッシュ	特技	给予恶魔系・物质系敌人大伤害
镰刀				
1	12	镰攻击力＋5	通常	装备镰刀时攻击力＋5
2	22	ぬすっと刈り	特技	攻击时随机抢夺敌人的物品
3	32	かまいたち	特技	使用真空属性的攻击
4	42	镰攻击力＋10	通常	装备镰刀时攻击力＋10
5	50	死神のかま	特技	攻击一组敌人且随机附加即死效果
6	60	会心确率上升	通常	装备镰刀时容易打出会心一击
7	70	大どろぼうのかま	特技	ぬすっと刈り的强化版
8	80	镰攻击力＋20	通常	装备镰刀时攻击力＋25
9	90	冥界のかま	特技	死神のかま的强化版
10	100	ビックバン	特技	强力的全体攻击
格斗				
1	3	素手攻击力＋5	通常	不装备武器时攻击力＋5
2	7	素手すばやさ＋10	通常	不装备武器时速度＋10
3	12	せいけん突き	特技	给予敌单体强力攻击
4	18	会心一击确率上升	通常	不装备武器时容易打出会心一击
5	25	素手攻击力＋20	通常	不装备武器时攻击力＋20
6	33	しのびばしり	特技	移动中不会遇到比自己等级低的敌人
7	42	しんくうは	特技	给予敌全体真空属性攻击
8	60	ばくれつけん	特技	给予敌全体4回攻击。
9	77	素手攻击力＋45	通常	不装备武器时攻击力＋45
10	100	岩石落とし	特技	给予敌全体强力攻击
人情				
1	4	くちぶえ	特技	立刻与敌人发生战斗
2	10	ホイミ	魔法	回复我方单体30点以上HP
3	16	とうぞくのはな	特技	调查所在场所的隐藏道具数量
4	22	おたけび	特技	令一组敌人一回合不能行动
5	32	マホアゲル	魔法	将自己的MP分予同伴
6	42	スクルト	魔法	提升我方全员防御力
7	55	ステテコダンス	特技	令全体敌人一回合不能行动
8	68	ベホイミ	魔法	回复我方单体75点以上HP
9	83	メガザル	魔法	牺牲自己的全部HP/MP，令我方全部同伴复活
10	100	おっさん呼び	特技	召唤国王进行4回攻击。威力随等级上升

流程攻略

トラペッタ地区

在トラペッタ酒场与ルイネロ对话，返回广场引发事件。

↓

在镇外与ルイネロ的女儿对话，之后前往她家（镇中井边的房子）。

↓

在镇外与托罗蒂对话后，在旅店住宿一夜，之后前往泷の洞窟，打败BOSS获得水晶球。

↓

返回ルイネロ的家，将水晶球交给他。

↓

出镇一直向南方走，来到リーザス村。

トラペッタ取得物品							
		□罐子	8G	□袋子	やくそう	□柜子	ひのきのぼう
□木桶	2G	□木桶	10G	□木桶	どくけし草	□柜子	布の服
□袋子	3G	□柜子	20G	□袋子	どくけし草	□柜子	布の服
□木桶	4G	□木桶	やくそう	□柜子	どくけし草	□柜子	おなべのふた
□柜子	4G	□罐子	やくそう	□柜子	せいすい	□宝箱	皮の盾
□木桶	5G	□罐子	やくそう	□宝箱	キメラのつばさ	注：在获得道具以后	
□木桶	7G	□罐子	やくそう	□罐子	まもりのたね	请在“□”中打勾。	

泷之洞窟

在B2与おおきづち对话即可通过（再度对话可以选择与他交战）

B3取得水晶玉时发生BOSS战

□宝箱	泷のどうくつの地图	□宝箱	やくそう	□宝箱	どうのつるぎ
□宝箱	キメラのつばさ	□宝箱	皮のぼうし		

支线

在泷之洞窟正上方有一座山间小屋。从洞窟旁的小路可直接到达。与小屋中的男子对话后，可以前往不远处的一颗红叶树下，（从山上看可以很容易找到）将男子忘记带走的工具袋交还给他。之后可以获得数个ふつうのチーズ。

リーザス村

在村口引发两个小鬼的事件后，在白天时进入村内的豪宅。

↓

在屋顶与女佣对话后，在最上层房内发现老鼠洞后控制老鼠找到书桌上的信，连续几次与2楼门前的小鬼对话并将信交给他。（选择道具ゼシカの手纸）

↓

在小鬼ポルク的带领下（必须）前往村外东边的リーザス像の塔。在塔顶遇到杰西卡并发生事件。

↓

返回村中，在宿屋前与ポルク对话后进屋睡一觉，第二天到杰西卡家2楼发生吵架事件，之后杰西卡独自一人去了港镇。

□罐子	5G
□柜子	11G
□木桶	18G
□罐子	やくそう
□罐子	せいすい
□柜子	キメラのつばさ
□罐子	ふつうのチーズ
□柜子	たびびとの服
□木桶	まんげつ草
□木桶	ふしぎなきのみ
□柜子	ゼシカの普段着

注：ゼシカの普段着要等リーザス像の塔的事件发生完，主人公能够进入杰西卡房间时才能得到。

リーザス像の塔

塔内有许多蓝色的图案，上前调查即可启动暗门。在塔顶调查了リーザス像之后，就会发生剧情。

□宝箱	リーザス像の塔の地	□罐子	22G	□罐子	ちからのたね
□宝箱	すばやさのたね	□木桶	やくそう	□宝箱	うろこの盾
□木桶	やくそう	□木桶	まんげつ草	□罐子	どくけし草
□木桶	11G	□罐子	7G		

ポルトリンク

从リーザス像の塔前的岔路一直向右走可到ポルトリンク港镇，在大灯塔内遇到杰西卡。

↓

整装待发后再找杰西卡对话，三人一起出海，打败章鱼BOSSオセアーノン。

↓

找到杰西卡并再度出海后，在船上杰西卡加入。在船舱内找到托罗蒂发生事件。以后可以使用炼金釜。

ポルトリンク			
		□木桶	17G
□木桶	やくそう	□木桶	キメラのつばさ
□柜子	せいすい	□罐子	かしこさのたね
定期船内		□木桶	おなべのふた
□木桶	やくそう	□罐子	すばやさのたね
□罐子	やくそう	□罐子	10G
□木桶	命のきのみ	□罐子	12G
□木桶	どくけし草	□宝箱	ブロンズナイフ

マイエラ修道院

下船后从码头沿着小路，途经マイエラ修道院一直来到ドニの町。在酒吧中遇到库库尔并发生事件。

↓

返回マイエラ修道院，在院内与挡在门前的两人交谈，进入后在地下室中发生事件。

↓

回到1楼，从另一侧的门出去，在前往院长住所的小桥上再度会遇到两个挡路的人，返回院内时遇到库库尔。

↓

走出修道院左转，沿着小河边的小路一直走到底，会找到旧修道院迹地。在石碑前使用库库尔给的圣堂骑士团の指轮可打开入口。打败里面的BOSS并穿过旧修道院，便可来到湖泊中的小岛。

↓

来到院长居室2楼发生事件。大家被当成杀害院长凶手而被关押。

↓

在库库尔的帮助下逃离牢房后，发生修道院失火情节，立刻穿过修道院前往院长居室。
↓
在院长室发生情节后，库库尔加入，同时获得世界地图。

船着き场
□木桶　やくそう
□罐子　やくそう
□木桶　8G
□木桶　キメラのつばさ
□木桶　どくけし草
□木桶　まもりのたね
□罐子　こんぼう
□罐子　皮のこしまき
□柜子　ふしぎなきのみ

盗贼之钥
□宝箱　ブーメラン
□宝箱　200G
□宝箱　ちいさなメダル
注：盗贼之钥可以通过“铁のクギ”与“ブロンズナイフ”合成获得。“铁のクギ”在船着き场的宿屋与一位男子对话可以获得。

ドニの町
□木桶　ちいさなメダル
□木桶　6G

マイエラ修道院
□木桶　ちいさなメダル
□木桶　ちいさなメダル
□罐子　ちいさなメダル
□木桶　せいすい
□木桶　26G

旧修道院迹地

在B3有一道被反锁的门，要打开它只能绕道而行，从另一面将其打开。

注：通过毒沼时我方全员的HP都会逐渐下降。因此尽量踩在无沼的地方通过比较好。

□宝箱　旧修道院迹地の地图
□柜子　铁のクギ
□木桶　ちいさなメダル
□宝箱　せいどうの盾
□罐子　ちいさなメダル
□木桶　みず草のカビ
□罐子　50G
□柜子　とうぞくのこしみの

アスカンタ城

出修道院后沿路一直东行，来到死气沉沉的アスカンタ城。(途中在河边的教会睡觉的话会发生库库尔的回忆事件）在王宫顶层发生事件，回到国王之间时再与宫女キラ和大臣对话。
↓
夜里再度来到国王之间，会见到国王在王座前哭泣。从上面下到3F以后遇到宫女，她会拜托主人公去找她的祖母。
↓
出城往西走，来到一条小河边，有一个教会和一间民房的地方。在民房中找到宫女的祖母。
↓
走出民房后沿着小河（必须走河边的沙地）朝上游走，来到愿いの丘顶部（自动变成黑夜）。静等一分钟左右，发生事件。
↓
在月之世界发生事件后连夜返回アスカンタ城找国王。

注：将マダムの指轮交给トランペッタ宿屋2F的男子后，可以获得かしこさのたね。

川沿いの民家
□木桶　ちいさなメダル
□柜子　绢のローブ

アスカンタ
□罐子　レンネットのこな
□柜子　ちいさなメダル
□柜子　布の服
□水井　マダムの指轮

城内
□木桶　あかいカビ
□罐子　やくそう
□柜子　42G
□柜子　ちいさなメダル
□柜子　ちいさなメダル

愿いの丘
□宝箱　まどうしの杖
□宝箱　愿いの丘の地图
□宝箱　骑士团の盾

パルミド

出城西南方向走可来到パルミド镇。
↓
从2楼来到情报人家，拜访情报人时发现其不在家，在酒吧找到托罗蒂时发生事件，马车与马公主一起被盗。
↓
在镇内最左下角的小屋中发现盗马者。之后前往镇内下方的酒吧找老板对话，进入黑店。从暗商人那里得知马已经被卖出。

□罐子　12G
□木桶　26G
□罐子　30G
□柜子　35G
□木桶　あかいカビ
□木桶　みず草のカビ
□木桶　おいしいミルク
□罐子　レンネットのこな
□口袋　ちからのたね
□口袋　ちいさなメダル
□口袋　ステテコパンツ
□罐子　ちいさなメダル
□罐子　ちいさなメダル
□罐子　うしのふん
□木桶　命のきのみ
□柜子　せいすい
□柜子　うさぎのしっぽ
□柜子　くさりかたびら
□柜子　まほうのせいすい
□柜子　ちいさなメダル
□罐子　アモールの水
□罐子　かしこさのたね
□木桶　ちいさなメダル

最后之钥
□宝箱　ちいさなメダル
□宝箱　ルーンスタッフ
□宝箱　ちからの盾

支线

在马公主的绑架事件结束后，再度前往暗市那里，就可以接受老板的委托，将所需的合成物品交给他换取报酬。

合成品	第1次报酬	第2次以后的报酬
特やくそう	500G	400G
ハイブーメラン	1200G	1000G
破毒のリング	さんぞくの斧	3500G
やすらぎのローブ	6000G	4000G
砂尘のヤリ	しあわせの帽子	6000G
红莲のローブ	大おやぶんの盾	12000G

女盗贼的家

出镇向西南方走可找到女盗贼的家。发生事件后前往西北方的剑士像の洞くつ，找到ビーナスの泪。
↓
返回女盗贼的家发生事件，取回马和马车。之后再返回パルミド镇找情报人，得知古代船的消息。

女盗贼家
□柜子　ヘアバンド
□木桶　ちいさなメダル
□罐子　ちいさなメダル

剑士像の洞くつ
□罐子　11G
□罐子　ちいさなメダル
□罐子　あかいカビ
□罐子　どくけし草
□罐子　ふしぎなきのみ
□罐子　62G
□宝箱　ちいさなメダル
□宝箱　キトンシールド
□宝箱　剑士像の洞くつの地图
□罐子　うしのふん
□罐子　ちいさなメダル

杰西卡

莉萨斯村的名门，阿尔巴特家的大家闺秀。体内隐藏着强大的魔法力量，虽然那股力量还没有觉醒，但教导村中的小孩却已绰绰有余。争强好胜，有着与大小姐极不相称的活泼好动的性格。一旦认准了什么事情，就不会顾及周边的事情了。虽然与母亲关系不和而经常吵架，但对村里的人却十分亲切友好。此外，由于身材相貌出众，所以也受到了许多男子的倾慕。

鞭系的“双龙打ち”在BOSS战时尤其实用；杖系练至最强时能够学会完全复活魔法，魅力系最高时有全体HP回复技，这令没有回复魔法的她实用性大大提升。



Lv	必要SP	内容	种类	效果
短剑				
1	4	短剑攻击力＋5	通常	装备短剑时攻击力＋5
2	9	短剑攻击力＋10	通常	装备短剑时攻击力＋10
3	15	ポイズンダガー	特技	附加猛毒效果
4	22	アサシンアタック	特技	与毒针效果相同
5	30	长剑装备	通常	可以装备长剑，同时装备长剑时攻击力＋10
6	40	会心确率上升	通常	装备短剑时容易打出心一击
7	52	短剑／长剑攻击力＋20	通常	装备短剑时攻击力＋25
8	66	ポイズンソード	特技	ポイズンダガー的加强版
9	82	短剑攻击力＋25	通常	装备短剑时攻击力＋25
10	100	ライトニングデス	特技	对敌单体雷属性攻击，附加即死效果
鞭子				
1	5	鞭攻击力＋5	通常	装备鞭时攻击力＋5
2	10	しびれ打ち	特技	攻击时追加麻痹效果
3	16	鞭攻击力＋10	通常	装备鞭时攻击力＋10
4	23	双龙打ち	特技	对一组敌人中进行2回随机单体攻击
5	32	レディウイップ	特技	攻击时回复少量HP
6	43	鞭攻击力＋15	通常	装备鞭时攻击力＋15
7	55	爱のムチ	特技	しびれ打ち的强化版
8	68	鞭攻击力＋25	通常	装备鞭时攻击力＋25
9	82	クイーンウィップ	特技	レディウィップ加强版
10	100	地这い大蛇	特技	给予一组敌人强力攻击
杖				
1	3	ピオリム	魔法	提升我方全员速度
2	7	ルカナン	魔法	降低一组敌人的防御力
3	13	最大MP＋20	通常	装备杖时最大MP＋20（取下时恢复）
4	21	マホカンタ	魔法	能够反弹所有向自己使用的魔法
5	31	マジックバリア	魔法	提升我方全员的魔法防御力
6	44	最大MP＋50	通常	装备杖时最大MP＋50（取下时恢复）
7	57	祝福の杖	特技	战斗时无需消费MP便能对我方一人回复HP
8	70	MP自然回复	通常	装备杖时每回合回复MP5～10点
9	86	最大MP＋100	通常	装备杖时最大MP＋100（取下时恢复）
10	100	ザオリク	魔法	复活死去的同伴并完全回复HP
格				
1	5	素手攻击力＋5	通常	不装备武器时攻击力＋5
2	13	素手素早さ＋10	通常	不装备武器时速度＋10
3	19	石つぶて	特技	对一组敌人使用投石攻击
4	28	会心确率上升	通常	不装备武器时容易打出会心一击
5	35	素手攻击力＋20	通常	不装备武器时攻击力＋20
6	45	ムーンサルト	特技	攻击敌全体
7	52	回避确率上升	通常	不装备武器时对敌人物理攻击的回避率上升
8	68	しんくうは	特技	对敌全体的真空属性攻击
9	85	バトルクィーン	通常	不装备武器时攻击力＋35
10	100	マダンテ	特技	消费自身全部MP给予敌全体大伤害
魅力（女）				
1	8	投げキッス	特技	附加诱惑效果
2	18	敌を魅了	通常	随机令敌人不能行动
3	26	メダパニ	魔法	令一组敌人混乱
4	38	ぱふぱふ	特技	诱惑敌单体
5	48	ヒップアタック	特技	对敌单体的强力攻击
6	54	セクシービーム	特技	进行强力攻击同附加诱惑效果
7	68	ラリホーマ	魔法	令一组敌人睡眠
8	78	敌を魅了	通常	随机令敌人不能行动的几率更高
9	88	ピンクタイフーン	特技	给予一组敌人80点左右的伤害
10	100	ハッスルダンス	特技	回复我方全员HP



库库尔

隶属于神学、武术极为优秀的精英僧团——圣堂骑士团的一员。虽然身为神职员，却经常出入酒场，不仅喜好女色和酒，还特别喜欢赌博。因此在骑士团内也被众人当成问题儿来看待。此外他与骑士团团长的关系也十分糟糕，除了他风评向来不佳外，似乎还有着其他的原因……

剑系与主人公一样能够练出金属斩（メタル斩り）和隼斩（はやぶさ斩り），实用价值较高。虽然能够使用魔杖但实战效果却还不如弓箭理想。若配上最强弓箭及弓系技能ニードルラッシュ的话，往往能给予敌人有效打击。

Lv	必要 SP	内容	种类	效果
剑				
1	4	剑攻击力＋5	通常	装备剑时攻击力＋5
2	9	かえん斩り	特技	炎系的属性攻击
3	15	剑攻击力＋10	通常	装备剑时攻击力＋10
4	22	メタル斩り	特技	给予金属系敌人 1～2 点伤害
5	30	剑攻击力＋20	通常	装备剑时攻击力＋20
6	40	はやぶさ斩り	特技	对敌单体 2 回攻击
7	52	会心确率上升	通常	装备剑时容易打出会心一击
8	66	ミラクルソード	特技	攻击时回复 HP，回复量为伤害值的 1/4
9	82	剑攻击力＋25	通常	装备剑时攻击力＋25
10	100	ジゴスパーク	特技	给予敌全体大伤害
弓				
1	6	ラリホーアロー	特技	附加睡眠效果
2	18	妖精の矢	特技	攻击时回复自身 MP
3	25	ニードルショット	特技	附加即死效果
4	32	装备时攻击力＋10	通常	装备弓时攻击力＋10
5	44	さみだれうち	特技	对敌单体 4 回攻击
6	59	会心确率上升	通常	装备弓时容易出会心一击
7	66	精灵の矢	特技	妖精の矢的强化版
8	76	装备时攻击力＋25	通常	装备弓时攻击力＋25
9	88	シャイニングボウ	特技	给予敌全体大伤害
10	100	ニードルラッシュ	特技	ニードルショット的强化版，4 回攻击
杖				
1	3	マヌーサ	魔法	令一组敌人的物理攻击命中率下降
2	6	マホトーン	魔法	封印一组敌人的魔法
3	9	マホカンタ	魔法	将对自己使用的魔法反弹回去
4	12	マホトラ	魔法	吸取敌单体 10 点左右的 MP
5	28	最大 MP ＋ 20	通常	装备杖时最大 MP ＋ 20
6	48	祝福の杖	特技	战斗时无需消费 MP 便能对我方一人回复 HP
7	56	ザラキーマ	魔法	令敌全体即死
8	65	バイキルト	魔法	我方 1 人攻击伤害 2 倍
9	83	最大 MP ＋ 50	通常	装备杖时最大 MP ＋ 50
10	100	MP 自然回复	通常	装备杖时每回合回复 MP5～10 点
格斗				
1	7	素手攻击力＋7	通常	不装备武器时攻击力＋5
2	14	素手素早さ＋10	通常	不装备武器时速度＋10
3	21	回避确率上升	通常	不装备武器时对敌人物理攻击的回避率上升
4	28	素手攻击力＋15	通常	不装备武器时攻击力＋15
5	35	せいけん突き	特技	对敌单体的强力攻击
6	42	ムーンサルト	特技	敌全体攻击
7	54	会心确率上升	通常	不装备武器时容易打出会心一击
8	68	大ぼうぎょ	特技	受到的伤害较小
9	82	ホーリーガーディアン	通常	不装备武器时攻击力＋40
10	100	ミラクルムーン	特技	攻击敌全体的同时回复自身 HP
魅力（男）				
1	3	キアリー	魔法	解毒
2	7	メダパニ	魔法	令一组敌人混乱
3	13	皮肉な笑い	特技	令敌单体的テンション下降
4	19	天使の眼差し	特技	附加麻痹效果
5	27	ディバインスペル	魔法	降低一组敌人的魔法防御力
6	39	ベスカトレ	魔法	封印一组敌人的舞蹈攻击
7	52	冷たい笑み	特技	令一组敌人的テンション下降
8	66	メダパニーマ	魔法	令敌全体混乱
9	83	みわくの眼差し	特技	给予敌全体 80 点左右伤害，附加麻痹效果
10	100	グランドクロス	特技	给予一组敌人大伤害

トロデーン城

从ポルトリンク港镇向西行，在沙漠中发现古代船。之后再向西行，穿过山洞可来到トロデーン城。（一路上会有山小屋和海边教会可供休息记录）

↓

从王宫绕路来到 1 楼的图书馆。调查书架中的资料，发现了古代船的记载。此时发生事件，再度前往月之世界。

山小屋		□罐子	ちいさなメダル	□井内	スライムのかんむり
トロデーン城		□木桶	ちいさなメダル	□木桶	150G
□宝箱	トロデーン城の地图	□柜子	ガーターベルト	□木桶	ちいさなメダル
□宝箱	まほうのカギ	□木桶	ちいさなメダル	最后之钥	
□宝箱	テンペラーソード	□木桶	まじゅうの皮	□宝箱	ふしぎなきのみ
□罐子	岩盐	□罐子	みず草のカビ	□宝箱	ちいさなメダル
□口袋	金のブレスレット	□罐子	46G	□宝箱	せかいじゅのしずく
□柜子	ちいさなメダル	□木桶	29G	□宝箱	古びたつるぎ

鼹鼠据点

前往トランペッタ的占卜师或者パルミド的情报人那里得到了“月影のハープ”的情报后，回到アスカンタ城找国王，在宝物库发现宝物被盗，沿洞窟一直追到鼹鼠的老巢。打败BOSS后可取回宝物。

↓

重新去月之世界并发生事件。古代船启航，主人公一行可以前往新的大陆了。

鼹鼠据点	
□宝箱	モグラのアジト地图
□罐子	ちいさなメダル
□罐子	まもりのたね
□宝箱	石のぼうし

支线

在世界地图的中央偏东北处的一座小岛上有一个メダル王女の城。玩家在旅途中收集到的ちいさなメダル（小徽章）可以在此交给メダル王女，只要收集到一定程度，就能够在メダル王女那里交换到珍贵的物品。

小徽章交换一览表					
		68 枚	きせきのつるぎ	□罐子	ちいさなメダル
28 枚	あみタイツ	75 枚	しんぴのよろい	最后之钥	
36 枚	おしゃれなベスト	83 枚	オリハルコン	□宝箱	もろはのつるぎ
45 枚	てんばつの杖	90 枚	メタルキングヘルム	□宝箱	ちからのたね
52 枚	金块	99 枚	あぶないビスチェ	□宝箱	ちいさなメダル
60 枚	ほしふるうでわ	110 枚	はかいの铁球	□宝箱	いのちのきのみ

ベルガラック

乘船一直向西方偏南行，来到新大陆上的ベルガラック镇。在镇内旅馆 2 楼发生事件。

↓

在旅馆的地下一楼，找到酒吧老板对话。之后可乘船前往北方（偏西）小岛的暗の遗迹。在遗迹内部发生事件。

ベルガラック		□木桶	アモールの水	□罐子	かしこさのたね
□柜子	ちからのたね	□柜子	うさぎのしっぽ	□木桶	レンネットのこな
□木桶	上やくそう	□柜子	ガーターベルト	□罐子	おいしいミルク
□木桶	72G	□柜子	ちいさなメダル	□柜子	スパンコールドレス
□木桶	ちいさなメダル	□柜子	おどりこの服	□柜子	金の指轮
□木桶	ちいさなメダル	□柜子	ちいさなメダル	□柜子	ちいさなメダル
□木桶	ちいさなメダル	□宝箱	まもりのルビー	海边の教会物品	
□罐子	まもりのたね	游戏中盘以后（无法进入的豪宅）		□柜子	ちいさなメダル
□木桶	冷たいチーズ	□木桶	まほうのせいすい	教会背后	
				□宝箱	怒りのタトゥー



支线

在ベルガラック镇南边不远，有一座专门饲养杀人豹的“豹之家（ラパンハウス）”。门卫十分有意思，只要大家能够回答出他所提出的三个问题，（答案分别是“连れて归って家族を说得する”、“トラのワナをはずして逃がす”和“キラーパンサーを仲间にする”）就能见到豹之家的主人拉潘。带上他给予的“深き眠りのこな”，（此时可以找他借用杀人豹行动）于黎明时分前往东边的4座杀人豹雕像目光交汇的地方，可以看到一棵发出光芒的大树和杀人豹的幽灵。只要将深き眠りのこな撒在幽灵的身上便能令它升天。将结果告诉给卡潘后，便可以获得召唤杀人豹的铃铛。

サザンビーク城

与遗迹前的人对话后，前往ベルガラック东南方的サザンビーク城。面见国王后发生王子逃跑事件。

↓

前往王宫3F左边的房间，见到王子将自己关进房间的一幕后，前往该房间的正上方——4F西边一个圆形房间，利用角落的小洞操纵老鼠将蜥蜴推到楼下，将王子吓出房间。之后再见国王，与王子一起出发向东行来到王家の山。

↓

在王家の山先与入口处的管理员对话后，使用王子给予的トカゲのエキス。在山内连续打败三只怪物アルゴンリザート。次日，再打败一只更大的アルゴングレート。

↓

回到サザンビーク城，在山丘上找到王子。面见国王后发生事件。在窗前与国王对话后可前往4F的宝物库取まほうのカガミ。

镇内	
□柜子	ちいさなメダル
□木桶	はねぼうし
□柜子	たびびとの服
□罐子	38G
□柜子	ヘアバンド
□柜子	铁のオノ
□柜子	ターバン
□罐子	冷たいチーズ
□罐子	レンネットのこな
□木桶	ちいさなメダル
□柜子	レザーマント
□木桶	ふつうのチーズ
□木桶	上やくそう
□罐子	80G
□木桶	上どくけしそう
□柜子	まほうのせいすい
城内	
□罐子	50G
□柜子	30G
□柜子	ちいさなメダル
□木桶	岩盐
□罐子	レンネットのこな
□柜子	ちからのたね
□柜子	みかわしの服
□柜子	ちいさなメダル
□柜子	エルフの饮み药
□柜子	ちいさなメダル
游戏终盘	
□木桶	ふしぎなきのみ
□木桶	ちいさなメダル
王家之山	
管理员家	
□木桶	ちいさなメダル
□木桶	41G
山中	
□宝箱	龙のうろこ
□口袋	ちいさなメダル

注：

1.入口处有一只アルゴリザード，从背后接近即可进入战斗。

2.第二只アルゴリザード在河边，与王子一起靠近它发生对话后，捡起附近的ジョロの实，将其扔到アルゴリザード旁不远的圆石头上，即可将其引过来。

3.第三只アルゴリザード位于桥边的洞穴里，只要将ジョロの实扔在其附近即可。

暗之遗迹

出城后一直向西行，经过一间林中小屋后可来到ふしぎな泉，发生事件。回到林中小屋找隐者老人对话。

↓

乘船来到地图西方两块大陆的相邻的海峡处可遇到海龙，在战斗中使用まほうのカガミ，再等海龙发出闪光的特技后，镜子即可再度发出光辉。

↓

回到暗の遗迹，在入口前的石碑前使用镜子可解开黑暗结界。在最遗迹最深处打败BOSS。第二天发现杰西卡失踪。

サザンビーク城宝物库	
魔法之钥	
□宝箱	ちいさなメダル
□宝箱	バトルフォーク
□宝箱	マジカルハット
□宝箱	あくまのしっぽ
最后之钥	
□宝箱	ちいさなメダル
□宝箱	ムーンアックス
□宝箱	ドクロの指轮
隐者の家	
□罐子	ちいさなメダル
□柜子	スキルのたね
暗之遗迹	
□木桶	ちいさなメダル
□宝箱	暗の遗迹の地图
□宝箱	龙のうろこ
□宝箱	ちいさなメダル
□宝箱	圣者の灰

注：在一副巨大的壁画前需要将雕像的两条光线分别打在鸟画的双翼上，这样就能解开机关。



リブルアーチ

出サザンビーク城向北行来到リブルアーチ镇。在大咒术师的家中2楼遇到被控制的杰西卡，发生事件。
↓
与大咒术师霍华德对话后前往镇中クランバートル家（喷水池下方民家）去取クラン・スピネル。
↓
在クランバートル家与人对话后得到石のつるぎ。之后出镇来到东北方的ライドンの塔。
↓
在塔的入口处使用石のつるぎ可进入。塔顶遇到クランバート的父亲。得知クラン・スピネル并不在其手中。
↓
返回リーザス村附近的リーザス像の塔，在塔顶的女神像前发生事件（在塔顶向回走的时候），获得クラン・スピネル。
↓
回到リブルアーチ将クラン・スピネル交给霍华德。在秘密房间中取得《世界结界全集》后发生事件。打败杰西卡后，她重新归队。再次与霍华德交谈后，出镇向北走可来到雪原。

リブルアーチ					
□罐子	まほうのせいすい	□木桶	まほうのせいすい	□罐子	おかしな药
□罐子	万能ぐすり	□木桶	アモールの水	□木桶	26G
□柜子	ちいさなメダル	□木桶	レンネットのこな	□罐子	27G
□柜子	まどうしの杖	□木桶	おいしいミルク	□宝箱	大きづち
□柜子	ちからのたね	□木桶	ドラゴンのふん	□宝箱	650G
□罐子	命のきのみ	□柜子	金のブレスレット	□宝箱	ちいさなメダル
□木桶	ちいさなメダル	□罐子	ちいさなメダル	□宝箱	まほうの法衣
□罐子	230G	□柜子	皮のドレス	最后之钥	
□罐子	ちいさなメダル	□木桶	岩盐	□宝箱	ふしぎなきのみ
□罐子	ちいさなメダル	□柜子	どくがのナイフ	□宝箱	パワーベルト
□木桶	岩盐	□罐子	レンネットのこな	□宝箱	ちいさなメダル
□柜子	みかわしの服	□木桶	うしのふん		
□柜子	龙のうろこ	□木桶	ちいさなメダル		
□木桶	350G	□柜子	うさぎのしっぽ		
		□柜子	ちからの指轮		

注：在镇上有一家由魔物开的奇怪商店，那里可以花200G买到一个技能种子。不过只限一个。

ライドンの塔	
□宝箱	ライドンの塔の地图
□宝箱	命の指轮
□宝箱	ケイロンの弓

注：在ライドンの塔中有许多翘翘板一样的机关，只有利用石像的重量，才能够将桥梁搭起。另外有些石像还需要靠滑梯来运送。

支线

在打败了被诅咒的杰西卡以后之后，若在白天回到ベルガラック镇并进入已故的赌场老板的住宅中的话，会遇到老板的子女俩正为了争夺继承权而争吵。此时要从两人中挑选一位作为保护的对象，前往龙骨の迷宫进行继承家业的仪式。不论是选兄还是选妹，结果都是一样。兄妹二人最终和好，并决定共同继承父亲的家业。完成这一事件之后，镇中的赌场就会再度开业。但要注意的是，该事件属于支线内容，不用必须完成，所以当游戏发展到一定程度之后，该事件就不能进行，同时也不能进入龙骨的迷宫了。只是当该事件不能完成时，赌场依然会重新开设。

龙骨の迷宫					
□宝箱	龙骨の洞窟の地图	□口袋	ドラゴンのふん	□宝箱	ちいさなメダル
		□宝箱	ドラゴンシールド		

オークニス

在雪原发生雪崩事件后来到メーディ婆婆家。从她那里获得“メディのふくろ”之后，继续北行来到オークニス镇找婆婆的儿子グラッド。
↓
在オークニス镇中与道具店老板交谈，之后出镇前往西北边的洞窟。在洞窟最内部找到グラッド。走出洞窟后发生事件。之后返回オークニス的グラッド的家。
↓
赶回メーディ婆婆家，在房间外的洞窟中发生事件。打败获得さいごのカギ。

メーディ家	
□罐子	特やくそう
□罐子	特どくけしそう
□柜子	ちいさなメダル
□木桶	ちいさなメダル

注：发生大火事件以后，婆婆家的东西就都拿不到了。

オークニス			
□木桶	ちいさなメダル	□宝箱	100G
□木桶	アモールの水	□罐子	きつけそう
□罐子	まほうのせいすい	□罐子	ちいさなメダル
□罐子	こうもりの羽	□宝箱	エルフの饮み药
□罐子	ちいさなメダル	□罐子	愈しそう
□罐子	ちいさなメダル	□罐子	ちいさなメダル
□木桶	ばくだん岩のかけら	□罐子	いのちのきのみ
□罐子	キメラのつばさ	□宝箱	あくまのしっぽ
□罐子	まもりのルビー	□宝箱	2100G
□宝箱	やいばのブーメラン	□罐子	ちいさなメダル
□木桶	まもりのたね	□宝箱	こおりのやいば
□柜子	ちいさなメダル		
□柜子	こおりのチーズ		

药草园の洞窟	
□宝箱	药草园の洞窟の地图

注：
1.草药园洞窟中有不少地面部分已经结冰，只有行走才能避免过滑。另外一些高台只有吸引冰柱落下形成通路后才能通过。
2.在找到グラッド以后，一定要使用道具“メディのふくろ”才会发生剧情。
3.获得さいごのカギ之后，可以前往以前各个城镇王国，将不能打开的房间和宝箱打开，取得各种道具。

海贼の洞窟

乘船来到北方中央的大陆，这里有サヴェッラ大圣堂。在圣堂里会遇到库库尔的兄长。（这里所发生的事件并非必须的。因此跳过不来也可以）
↓
乘船来到海贼の洞窟（世界地图右上方两大陆之间的小河中），打败BOSS后获得ひかりの海图。

サベェッラ大圣堂			
□宝箱	かしこさのたね	□木桶	まほうのせいすい
□宝箱	ちいさなメダル	□罐子	ちいさなメダル

海贼の洞窟			
□宝箱	海贼の洞窟の地－	□宝箱	ボーンシールド
□罐子	ふしぎなきのみ	□宝箱	サタンヘルム
□罐子	ちいさなメダル	□罐子	岩盐
□木桶	790G	□宝箱	ちいさなメダル
□木桶	ちいさなメダル		

注：在B3有一处阀门，是用来打开水门用的。将水全部放出后便可到达洞窟最深处。

レティシア

使用海图后世界地图上出现光之路。按照光之路来到地图左下方的大陆。这里有レティシア村。与村长对话后，出村来到小岛中央的高丘（有一座鸟居之处）。
↓
一直跟随神鸟的影子前进，来到暗之世界。在暗のレティシア与长老对话后，再前往该世界的鸟居处。发生BOSS战。
↓
神鸟主动将众人带至神鸟の巢，在山顶打败BOSS后即可获得神鸟のたましい。

レティシア			
□罐子	ちからのたね	□罐子	こごえるチーズ
□罐子	あかいカビ	□口袋	ちいさなメダル
□罐子	スキルのたね	□罐子	岩盐
□宝箱	特やくそう	□罐子	ふしぎなきのみ
□罐子	ちいさなメダル	□柜子	ちいさなメダル
□柜子	毛皮のポンチョ	□罐子	ごくじょうのカビ
□罐子	キメラのつばさ	□罐子	180G
□罐子	岩盐	□宝箱	特どくけしそう
□罐子	みず草のカビ	神鸟の巢（暗）	
□罐子	レンネットのこな	□宝箱	神鸟の巢の地图
□罐子	ちいさなメダル	□宝箱	ドラゴンのふん
□口袋	ちいさなメダル	□宝箱	破幻のリング
□罐子	おいしいミルク	□宝箱	あくまのムチ
暗のレティシア		□宝箱	圣者の灰
□罐子	うしのふん	神鸟の巢	
□罐子	ちいさなメダル	□宝箱	ちいさなメダル
□罐子	おいしいミルク	□宝箱	オリハルコン
□罐子	龙のうろこ	□宝箱	金块
□罐子	ちいさなメダル	□宝箱	ドラゴンのふん
		□宝箱	ちいさなメダル

サヴェッラ大圣堂

使用神鸟のたましい飞到パルミド西北部的一个小村落——三角谷中。找到妖精ラジュ对话后，就可前往村中的宝物库取得暗　大树の叶。
↓
使用暗黑大树の叶后可以在地图上看到邪恶黑狗的下落。找到并跟随它一直来到サヴェッラ大圣堂，发生BOSS战。之后发生事件，众人被关押。
↓
逃离监狱后，来到圣地ゴルド，在内部发生事件。打败BOSS后，黑暗魔城都市出现。

三角谷		法皇の馆			
□罐子	ちいさなメダル	□罐子	ちいさなメダル	□口袋	インテリめがね
□木桶	エルフの饮み药	□柜子	ちいさなメダル	□木桶	せいすい
□木桶	ちいさなメダル	□柜子	けんじゃのローブ	□木桶	16G
□木桶	フバフバチーズ	□木桶	命のきのみ	□罐子	まんげつ草
□木桶	まもりのたね	圣地ゴルド		□柜子	金のロザリオ
□罐子	せかいじゅのしずく	□宝箱	スキルの种	□口袋	辛口チーズ
□木桶	ごくじょうのカビ	□罐子	キメラのつばさ	□口袋	80G
□宝箱	まふうじの杖	□木桶	ふしぎなきのみ		

支线

暗黑魔城都市出现以后，前往サザンビーク王国城下町中大臣的住宅以后，会发现大臣一家全部失踪。在与周围的人们对话获得情报后，夜里来到大臣家2F，会发现一面发光的镜子。在镜之迷宫中打败怪物以后，就能够救出大臣一家，同时获得几个加能力的物品。

□宝箱	ちいさなメダル	□宝箱	じごくのサーベル

注：1.在打败魔犬レオパルド前，与オークニス的グラッド对话并回答“はい”，能够获得ヌーク草×4；在魔犬レオパルド击破后，在メディばあさんの家的洞窟中与グラッド对话的话，能够获得ヌーク草×4。
2.暗黑魔城都市出现以后前往女盗贼的家，便能够从ゲルダ那里得到“怒りの铁球”这一强力武器。
3.同样在暗黑魔城都市出现以后，前往ベルガラック的道具店附近，或发生章鱼事件。将其打败后能够获得奖励。选“いいえ”时能够获得400枚奖励。

暗黑魔城都市

飞入暗黑魔城都市后，在内部打败暗黑神，之后一路逃出，在都市地下入口处发生BOSS战。战斗结束后发生事件。
↓
前往世界各地收集7个オーブ。这7个オーブ分别位于7位贤者后裔临终时的位置。
トラペッタ镇：被大火焚烧的废墟中。
东の塔：塔顶的リーザス像面前。
マイエラ修道院：院长的居所2楼。
ベルガラック：ギャリング的住处2楼房间中。
メディばあさんの家：遗迹洞口处。
リブルアーチ：霍华德家院子里。
サヴェッラ大圣堂：法王之间2楼大厅中。
↓
回到神鸟处，在我方4人的道具栏有空余的情况下与之对话。展开与最终BOSS的对决！

□宝箱	暗黑魔城都市の地图
□宝箱	1200G
□宝箱	まもりのたね
□宝箱	いのりの指轮
□宝箱	500G
□宝箱	かちかちチーズ
□宝箱	圣者の灰
□宝箱	岩盐
□宝箱	オリハルコン
□宝箱	いのちのきのみ
□宝箱	ドラゴンのふん
□宝箱	ベホマラーチーズ
□宝箱	せかいじゅの叶
□宝箱	暗の衣
□宝箱	ごくじょうのカビ
□宝箱	みかがみの盾
□宝箱	けんじゃの石
□宝箱	オリハルコン

注：1.在魔城都市中，有一段圆型道路的地下都市。虽然走了一圈后的周围建筑都看似相同，但只要继续走几圈，道路就会发生变化并最终来到王座之间。
2.在最后的战斗中，四名角色必须要在同一个回合中对神鸟之杖进行祈祷，每一个回合的祈祷完成之后，就能够召唤出一位贤者的灵魂。当召唤出全部七名贤者的灵魂后，才会正式展开与最终BOSS的战斗。

龙神族の里

在通关并欣赏完游戏结局后，系统会自动提示大家是否存档。接续存档重开游戏后，只要在宿屋中睡上一觉，便可梦见一座神秘的遗迹。该遗迹只能利用神鸟才能到达，而且迷宫没有地图可供参考。

合体技／必杀技

根据怪物队伍成员的不同，怪物们在战斗中还能够发动一些特殊的必杀技。也就是我们所俗称的合体技。合体技的类型多种多样具体内容请大家参考下表。

必杀技	效果	格斗场的介绍	怪物例
合体スライム	合体技、HP 即便减少，下一回合也会完全回复，变身一回合解除	キング・オブ・キング	スライム、スラリン、アキーラ、ブルッピ
怒りの魔人	合体技、HP 即便减少，下一回合也会完全回复，变身一回合解除	传说の三大巨兵	ゴーレム、ストーンマン、ゴールドマン
グレートドラキー	合体技、HP 即便减少，下一回合也会完全回复，变身一回合解除	伟大なるドラキー	ドラキー、ドラきち、すぎやん、ラッキー
ライダーズカーニバル	给予敌单体伤害	ワンナイトドライブ	スライムナイト、スカルライダー、しにがみきぞく
マシーン・ラッシュ	给予敌单体伤害	ガチャガチャメカメカ	メタッピー、キラーマシン×2
ジェットキラーアタック	给予敌单体大伤害	トリプルブルーメタル	キラーマシーン×3
スラ・ストライク	给予敌单体伤害	すらいむもりもり	メタルスライム、スライム×2
トリプルソード	给予敌单体伤害	剣の道モンスターズ	さまようよろい、スライムナイト、がいこつ
超さみだれ突き	给予敌全体连续伤害	ヤリの名手集结	オクトセントリー、死神贵族、オークキング
烈风兽神斩	给予敌单体伤害	グレートアックスチーム	バトルレックス、バーサーカー、ヘルクラッシャー
シャイニングアロー	给予敌全体伤害	辉く3本の矢 リリパット	アローインプ、どくやずきん
ベホマラー	我方全员 HP 约 100 点回复	プチいやし系	ホイミスライム、ベホマスライム
ベホマズン	我方全员 HP 全回复	回复のエキスパート	ホイミスライム、ベホマスライム、メタルスライム
ザオリーマ	我方全员复活、HP 全回复	传说の咒文の使い手	ホイミスライム、ベホマスライム、はぐれメタル
マスターゾーン	我方全员复活、HP 全回复、防御力上升、敌全员防御下降	王者の在るべき场所	ホイミスライム、ベホマスライム、メタルキング
テンションブースト	テンション上升2级	スーパーハイテンション	わらいぶくろ、おどる宝石、ウィッチレディ
ナーグゴールド	伤害力和资金获得量上升	お宝ハンター	ゴールドマン、おどる宝石
ナーグルカナン	给予敌单体伤害且防御力下降	ギガギガタッグ	ギガンテス、ギガンテス
マインドブレイク	给予敌单体伤害	こんぼうコンボ	ギガンテスギガンテス、サイクロプス、ボストロール
ラジカルストーム	我方全员炎、吹雪、咒文耐性效果	ラジカルストーム	フレイム、フレイム、ブリザード
ラブラブタイフーン	给予敌一组伤害	爱の传道者たち	スライムナイト　ウィッチレディ、笛吹き羊男
暗暗の歌	敌我双方防御力为0	夜の世界のモンスター	夜の帝王　ぼうれい剑士、エリミネーター
ビッグバン	给予敌全体大伤害	そして传说へ…	スライム(アキーラ)、キングスライム(ゆうぼん)、ドラキー(すぎやん)
マダンテ	消耗全魔力给予敌全体超大伤害	メタルパワー	メタルスライム、はぐれメタル フルメタルパワー　メタルキング、メタルスライム ヘビーメタルエナジー　メタルキング、はぐれメタル
クラスマダンテ	消耗全魔力给予敌全体超大伤害×2	ここに生まれる传说	メタルスライム、はぐれメタル、メタルキング

怪物出现地点一览

注：有一些怪物只在白天或黑夜出没，还有一些要剧情或怪物格斗场发展一定程度后才会出现。



魔法一览

攻击系

名称	对象	效果
メラ	敌单体	小火球
メラミ	敌单体	大火球
メラゾーマ	敌单体	巨大火柱
ギラ	敌一组	小火墙
ベギラマ	敌一组	灼热火墙
ベギラゴン	敌一组	恐怖业火
ヒャド	敌单体	少量冰刃
ヒャダルコ	敌一组	大量冰刃
マヒャド	敌全体	巨大冰刃
バギ	敌一组	小龙卷
バギマ	敌一组	大龙卷
バギクロス	敌一组	激龙卷
イオ	敌全体	小爆炸
イオラ	敌全体	大规模爆炸
イオナズン	敌全体	超大规模爆炸
ライデイン	敌全体	无数的雷击
ギガデイン	敌全体	超强烈的雷击
ザキ	敌单体	即死
ザラキ	敌一组	即死
ザラキーマ	敌全体	即死
グランドクロス	敌全体	神之制裁
マダンテ	敌全体	耗尽全魔力攻击
メガンテ	敌全体	以生命进行攻击

辅助系

名称	对象	效果
ラリホー	敌一组	催眠
ラリホーマ	敌一组	催眠效果加强
メダパニ	敌一组	混乱
メダパニーマ	敌全体	混乱
マヌーサ	敌一组	命中率下降
マホトーン	敌一组	封印魔法
マホトラ	敌单体	吸收 MP
マホアゲル	我方单体	将20左右MP分给同伴
マホカンタ	自身	反弹魔法
マジックバリア	我方全体	增强攻击魔法防御力
フバーハ	我方全体	增加炎和冰系攻击的防御力
ルカニ	敌单体	防御力下降
ルカナン	敌一组	防御力下降
スカラ	我方1体	防御力上升
スクルト	我方全体	防御力上升
ピオリム	我方全体	速度上升
バイキルト	我方单体	攻击力上升
ぺスカトレ	敌一组	封印敌人的舞蹈
ディバインスペル	敌一组	容易中魔法效果

移动系

名称	效果
リレミト	从迷宫中直接脱离
ルーラ	回到去过的城镇
トヘロス	不会遇到比自己等级低的怪物

回复系

名称	对象	效果
ホイミ	我方单体	回复 30 点以上 HP
ベホイミ	我方单体	回复 75 点以上 HP
ベホマ	我方单体	HP 完全回复
ベホマラー	我方全体	HP 回复 100 点以上
ベホマズン	我方全体	HP 完全回复
ザオラル	我方单体	1/2 几率复活同伴并回复一半 HP
ザオリク	我方单体	复活同伴并完全回复 HP
キアリー	我方单体	解毒
キアリク	我方全体	解睡眠、麻痹
メガザル	我方全体	以死亡为代价回复全同伴 HP／复活



道具

合成品	素材 1	素材 2	素材 3
上やくそう	やくそう	やくそう	
特やくそう	上やくそう	上やくそう	
万能ぐすり	特やくそう	特やくそう	
超万能ぐすり	特やくそう 万能ぐすり	特やくそう いやし草	特やくそう きつけ草
いやし草	やくそう 上やくそう	やくそう やくそう	やくそう
きつけ草	やくそう 上やくそう	やくそう まんげつ草	まんげつ草
上どくけし草	やくそう	どくけし草	
特どくけし草	上どくけし草 やくそう	上どくけし草 どくけし草	どくけし草
月のめぐみ	まんげつ草	まんげつ草	まんげつ草
エルフの饮み药	せかいじゅのしずく	まほうのせいすい	
せかいじゅのしずく	せかいじゅの叶	まほうのせいすい	
アモールの水	せいすい	上やくそう	
キメラのつばさ	こうもりの羽	こうもりの羽	
せいすい	アモールの水	岩盐	
まほうのせいすい	せいすい	ふしぎなきのみ	
おかしな药	やくそう せいすい	どくけし草 こうもりのはね	まんげつ草 うしのふん
とうぞくのかぎ	てつのくぎ	ブロンズナイフ	
けんじゃの石	金块	オリハルコン	せかいじゅのしずく
ふしぎなタンバリン	太阳のかんむり	まじゅうの皮	怒りのタトゥー
ごくじょうのカビ	あかいカビ	みず草のカビ	せかいじゅの叶
ふつうのチーズ	おいしいミルク 超辛チーズ	レンネットのこな かがやくチーズ	
辛口チーズ	ふつうのチーズ	あかいかび	
激辛チーズ	辛口チーズ 辛口チーズ	あかいかび ヌーク草	あかいかび
超辛チーズ	激辛チーズ	ごくじょうのカビ	ドラゴンのふん
冷たいチーズ	ふつうのチーズ	みず草のカビ	
こおりのチーズ	冷たいチーズ	みず草のカビ	
こごえるチーズ	こおりのチーズ	みず草のカビ	みず草のカビ
かがやくチーズ	こごえるチーズ	ごくじょうのカビ	ドラゴンのふん
いやしのチーズ	ふつうのチーズ	アモールの水	
ベホマラーチーズ	おいしいミルク	ごくじょうのカビ	アモールの水
天使のチーズ	おいしいミルク	ごくじょうのカビ	せかいじゅのしずく
かちかちチーズ	ふつうのチーズ	岩盐	
やわらかチーズ	おいしいミルク	レンネットのこな	岩盐
フバフバチーズ	ふつうのチーズ	まほうのせいすい	
はりきりチーズ	激辛チーズ	こごえるチーズ	岩盐

全徽章入手地点

No	入手场所
1	トラペッタの教会的宝箱（需盗贼の键）
2	野外：トラペッタ南门的东南方宝箱（需盗贼の键）
3	船着场的道具屋的宝箱（需盗贼の键）
4	ドニの町的酒场2楼的木桶
5	旧修道院遗地的B3，楼梯前左右分道处右边房间木桶
6	旧修道院遗地的B3，罐子中
7	マイエラ修道院，木桶
8	マイエラ修道院，木桶
9	マイエラ修道院，罐子
10	野外：マイエラ修道院西边的宝箱（需魔法の键）
11	アスカンタ城，民家的柜子
12	アスカンタ城，城内1楼的柜子
13	アスカンタ城，城内3楼的柜子
14	川沿いの教会对岸民家的木桶
15	パルミド的集合住宅内的木桶
16	パルミド道具屋的口袋
17	パルミド屋顶的罐子
18	パルミド的暗商店的柜子
19	パルミド的水井中
20	パルミド房间中的宝箱（需最后の键）
21	ゲルダ家的木桶
22	ゲルダ家的罐子
23	ゲルダ家的宝箱（需最后の键）
24	剣士像の洞くつ的B2F的罐子
25	剣士像の洞くつ的B4F的罐子
26	剣士像の洞くつ的B2F的宝箱
27	荒野の山小屋的罐子
28	ドロデーン城的1F木桶
29	ドロデーン城的1F木桶
30	ドロデーン城的2F木桶
31	ドロデーン城的3F柜子
32	ドロデーン城的2F的宝箱（需最后の键）
33	野外：川沿いの教会往北，树下的宝箱（需魔法の键）
34	鼹鼠洞窟内部的罐子
35	野外：鼹鼠洞窟附近的宝箱
36	メダル王女の城的罐子
37	メダル王女の城的宝箱（需最后の键）
38	野外：メダル王女の城附近的宝箱
39	ベルガラックの宿屋地下舞场的木桶
40	ベルガラック的木桶
41	ベルガラック的民家的木桶
42	ベルガラック的民家的柜子
43	ベルガラック的宿屋1F的柜子
44	海辺の教会的柜子
45	野外：从ラパンハウス出发沿道路直走，遇分岔左转过桥后周围一带
46	野外：サザンビーク城西侧城墙下的宝箱
47	野外：老隐者家的罐子
48	野外：暗の遗迹前的分岔附近的宝箱
49	サザンビーク城的1F柜子
50	サザンビーク城镇中的木桶
51	サザンビーク城东边3F柜子
52	サザンビーク城西边3F柜子
53	サザンビーク城的宿屋1F柜子
54	サザンビーク城的1F宝箱（需最后の键）
55	サザンビーク城内镇西边的大建筑物内的木桶 （游戏中后期才能得到）
56	サザンビーク城内镇内的大臣家2楼的镜之世界中的宝箱 （大臣失踪事件发生后，夜里进入）
57	王家の山入口前休息所内的木桶
58	王家の山的口袋
59	暗の遗迹前右边建物内的木桶
60	暗の遗迹的B1F的宝箱
61	リブルアーチ宿屋の木桶
62	リブルアーチ防具屋の木桶
63	リブルアーチ武器防具屋上方建筑物内的罐子
64	リブルアーチ民家的罐子
65	リブルアーチ民家的雕刻房的罐子
66	リブルアーチ的ハワード邸1F的柜子
67	リブルアーチ的ハワード邸资料室的宝箱
68	リブルアーチ道具屋的宝箱（需最后の键）
69	メディばあさんの家的柜子
70	メディばあさんの家的木桶
71	オークニス道具屋的罐子
72	オークニス町长家的罐子
73	オークニス地下的柜子
74	オークニス地下的木桶
75	野外：药草园の洞くつ附近的宝箱
76	药草园の洞くつ中B1的罐子
77	药草园の洞くつ中B2的罐子
78	药草园の洞くつ中B3的罐子
79	龙骨の迷宫中B1的宝箱
80	海贼の洞窟中1F的罐子
81	海贼の洞窟中B1的木桶
82	海贼の洞窟中B1的罐子
83	海贼の洞窟中B3的宝箱
84	レティシア民家的罐子
85	レティシア民家的口袋
86	レティシア的罐子
87	野外：レティシア东南方的宝箱
88	暗のレティシア教会的柜子
89	暗のレティシア民家的口袋
90	暗のレティシア民家的罐子
91	暗のレティシア的罐子
92	サヴェッラ大圣堂防具屋的宝箱
93	神秘场所的柜子（需最后の键）
94	怪物斗技场（需魔法の键）
95	三角谷酒场的木桶
96	三角谷宝物库的罐子
97	野外：三角谷往东的宝箱
98	法皇之馆的罐子
99	法皇之馆的柜子
100	トラペッタ以东的高地上的罐子（需要飞上去）
101	トラペッタ以东的高地上的水塘旁沙地上（建议边走边连按△键调查）
102	龙神族の里的罐子
103	龙神族の里民家的罐子
104	龙神族の里教会的口袋
105	龙神族の里グルーノ家的柜子
106	龙神族の里グルーノ家的罐子
107	龙神族の里道具屋的口袋
108	天の祭坛的宝箱
109	天の祭坛的宝箱
110	神鸟の巢1F的宝箱
111	神鸟の巢3F的宝箱
112	ベルガラック的ギャリング家2F的柜子
113	サザンビーク城东4F有魔法之镜的房间
114	龙骨の迷宫南方高台的宝箱
115	野外：进入暗之世界后立刻左转的大树干附近的宝箱

合成列表

装饰品

合成品	素材1	素材2	素材3
命の指轮	いのりの指轮	命のきのみ	
命のブレスレット	命の指轮	金のブレスレット	
いのりの指轮	金の指轮	ふしぎなきのみ	
インテリめがね	目觉ましリング	理性のリング	かしこさのたね
ごうけつの指轮	ちからの指轮	パワーベルト	
しあわせのくつ	あみタイツ	しあわせのぼうし	
スーパーリング	まんげつのリング	破幻のリング	破毒のリング
ソーサリーリング	ドクロの指轮	圣者の灰	圣者の灰
ちからの指轮	いのりの指轮	ちからのたね	
ドクロの指轮	ソーサリーリング	あくまのしっぽ	
破幻のリング	金の指轮	砂尘のヤリ	
破毒のリング	金の指轮	どくばり	
はやてのリング	いのりの指轮	すばやさのたね	
パワーベルト	皮のこしまき	ちからの指轮	
ほしふるうでわ	はやてのリング	はやてのリング	オリハルコン
まもりのルビー	いのりの指轮	まもりのたね	
まよけの圣印	怒りのタトゥー	せいすい	金のロザリオ
まんげつのリング	金の指轮	どくがのナイフ	
女神の指轮	命の指轮	黄金のティアラ	オリハルコン
目觉ましリング	金の指轮	まどろみの剑	
理性のリング	金の指轮	堕天使のレイピア	



武器

合成品	素材1	素材2	素材3
どうのつるぎ	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ	
古びたつるぎ	はぐれメタルの剑	おかしな药	うしのふん
圣银のレイピア	テンペラーソード	まよけの圣印	
はやぶさの剑・改	はやぶさの剑	ほしふるうでわ	
堕天使のレイピア	圣银のレイピア	あくまのしっぽ	こうもりの羽
ゾンビバスター	ゾンビキラー	まよけの圣印	
もろはのつるぎ	もろはのつるぎ・改	あくまのしっぽ	
もろはのつるぎ・改	もろはのつるぎ	圣者の灰	圣者の灰
しっぷうのレイピア	堕天使のレイピア	しっぷうのバンダナ	しっぷうのバンダナ
ドラゴンスレイヤー	ドラゴンキラー	ごうけつのうでわ	
ふぶきのつるぎ	バスターソード	こおりのやいば	こごえるチーズ
きせきのつるぎ・改	きせきのつるぎ	命のブレスレット	
ライトシャムシール	ルーンスタッフ	ライトシールド	ひかりのドレス
はぐれメタルの剑	古びた剑	スライムのかんむり	オリハルコン
龙神王の剑	龙神の剑	はぐれメタルの剑	
铁のヤリ	ひのきのぼう	ダガーナイフ	
ロングスピア	ひのきのぼう	ひのきのぼう	铁のヤリ
ホーリーランス	ロングスピア	金のロザリオ	
砂尘のヤリ	パルチザン	圣者の灰	
デーモンスピア	バトルフォーク	どくばり	あくまのしっぽ
ハイブーメラン	ブーメラン	铁のクギ	
ウィングエッジ	やいばのブーメラン	こうもりの羽	はがねのかま
炎のブーメラン	ツインスワロー	ほのおの盾	
メタルウイング	ウイングエッジ	メタルキングのヤリ	
石のオノ	石のぼうし	ひのきのぼう	
铁のオノ	铁のかま	铁のかま	
金のオノ	铁のオノ	金块	
さんぞくのオノ	とうぞくのカギ	バトルアックス	
ムーンアックス	金のオノ	月のめぐみ	
キングアックス	金のオノ	スライムのかんむり	
大かなづち	大きづち	铁かぶと	铁かぶと
ウォーハンマー・改	ウォーハンマー	ごうけつのうでわ	
メガトンハンマー	ウォーハンマー・改	はおうのオノ	オリハルコン
じごくのおおかま	はがねのかま	どくがのナイフ	サタンヘルム
キラーピアス	スライムピアス	怒りのタトゥー	はやてのリング
アサシンダガー	イーグルダガー	どくばり	
こあくまのナイフ	アサシンダガー	あくまのしっぽ	
皮のムチ	あくまのしっぽ	圣者の灰	
ヘビ皮のムチ	皮のムチ	うろこの盾	
ドラゴンテイル	ヘビ皮のムチ	龙のうろこ	龙のうろこ
あくまのムチ	バスターウィップ	あくまのしっぽ	
バスターウィップ	あくまのムチ	圣者の灰	
マグマの杖	まどうしの杖	ばくだん岩のカケラ	ばくだん岩のカケラ
まふうじの杖	まどうしの杖	ルーンスタッフ	
ふっかつの杖	ルーンスタッフ	命のブレスレット	せかいじゅの叶
クロスボウ	ショートボウ ちからの指轮	チェーンクロス ひのきのぼう	 ひのきのぼう
エロスの弓	クロスボウ	ガーターベルト	
ケイロンの弓	エロスの弓	ちからの盾	
オーディーンボウ	ケイロンの弓	エロスの弓	ビッグボウガン



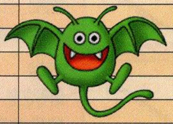
盾

合成品	素材1	素材2	素材3
皮の盾	おなべのふた	まじゅうの皮	
うろこの盾	皮の盾	龙のうろこ	
せいどうの盾	皮の盾	ブロンズナイフ	
骑士团の盾	铁の盾	骑士团の服	
ホワイトシールド	铁の盾 ライトシールド	シルバートレイ おいしいミルク	 おいしいミルク
まほうの盾	はがねの盾	いのりの指轮	まもりのルビー
ドラゴンシールド	はがねの盾	龙のうろこ	龙のうろこ
こおりの盾	まほうの盾	こおりのやいば	
ほのおの盾	まほうの盾	炎のブーメラン	
ちからの盾	まほうの盾	ちからの指轮	ベホマラチーズ
圣女の盾	ミラーシールド	ホワイトシールド	せいすい
みかがみの盾	ミラーシールド	アモールの水	まほうのせいすい
はめつの盾	メタルキングの盾	あくまのしっぽ	
死神の盾	女神の盾	あくまのしっぽ	
女神の盾	死神の盾	圣者の灰	
メタルキングの盾	はめつの盾	圣者の灰	オリハルコン

*表格中的红色物代表比较重要的道具。

铠

合成品	素材1	素材2	素材3
たびびとの服	布の服	布の服	
ステテコパンツ	とうぞくのこしみの	バンダナ	
皮のよろい	たびびとの服	まじゅうの皮	
皮のこしまき	皮のムチ ステテコパンツ	バンダナ まじゅうの皮	
骑士团の服	たびびとの服	骑士团の盾	
皮のドレス	おどりこの服	まじゅうの皮	
うろこのよろい	皮のよろい	龙のうろこ	
くさりかたびら	たびびとの服	チェーンクロス	
せいどうのよろい	くさりかたびら	せいどうの盾	
铁のむねあて	铁の盾	铁の盾	
毛皮のポンチョ	まじゅうの皮	まじゅうの皮	
やすらぎのローブ	みかわしの服	ステテコパンツ	
バニースーツ	シルクのビスチェ	うさぎのしっぽ	
ゾンビメイル	プラチナメイル シルバーメイル	あくまのしっぽ ゾンビキラー	
银のむねあて	铁のむねあて	シルバートレイ	シルバートレイ
マジカルスカート	マジカルメイス	マジカルハット	とうぞくのこしみの
まほうのよろい	はがねのよろい	いのりの指轮	まもりのルビー
けんじゃのローブ	まほうの法衣	インテリハット	
ダンシングメイル	おどりこの服	シルバーメイル	
ドラゴンメイル	シルバーメイル	龙のうろこ	龙のうろこ
ひかりのドレス	スパンコールドレス	まもりのルビー	金のブレスレット
やいばのよろい	まほうのよろい	やいばのブーメラン	
プラチナメイル	ゾンビメイル	圣者の灰	
天使のローブ	みずのはごろも	マジカルスカート	
バンデットメイル	あつでのよろい	さんぞくのオノ	とうぞくのこしみの
红莲のローブ	けんじゃのローブ	まほうのせいすい	ヌーク草
やみのころも	みかわしの服	あくまのしっぽ	こうもりの羽
ミラーアーマー	シルバーメイル	ミラーシールド	ミラーシールド
プリンセスローブ	天使のローブ	金のロザリオ	ひかりのドレス
ギガントアーマー	バンデットメイル	ごうけつのうでわ	ごうけつのうでわ
しんぴのビスチェ	あぶないビスチェ	ひかりのドレス	
メタルキングよろい	はぐれメタルよろい	スライムのかんむり	オリハルコン



头盔

合成品	素材1	素材2	素材3
とんがりぼうし	皮のぼうし	铁のクギ	
ターバン	バンダナ	バンダナ	
はねぼうし	皮のぼうし	キメラのつばさ	
うさみみバンド	うさぎのしっぽ	ヘアバンド	
石のぼうし	石のオノ	とんがりぼうし	
毛皮のフード	はねぼうし	毛皮のポンチョ	
风のぼうし	はねぼうし	しっぷうのバンダナ	
ブロンズキャップ	石のぼうし	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ
しっぷうのバンダナ	はやてのリング	バンダナ	
银のかみかざり	サンゴのかみかざり	シルバートレイ	
しあわせのぼうし	しあわせのくつ	はねぼうし	
インテリハット	マジカルハット	インテリめがね	
サタンヘルム	ミスリルヘルム	あくまのしっぽ	
ミスリルヘルム	サタンヘルム	圣者の灰	
知力のかぶと	インテリハット	アイアンヘッドギア	
猛牛ヘルム	ミスリルヘルム	うしのふん	おいしいミルク
黄金のティアラ	知力のかぶと	银のかみかざり	金块
ファントムマスク	アイアンヘッドギア	やみのころも	
ドクロのかぶと	太阳のかんむり	あくまのしっぽ	
太阳のかんむり	ドクロのかぶと	圣者の灰	



武器一览

剑

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
桧木棒（ひのきのぼう）	10G	前期城镇	—	主
士兵之剑（兵士の剑）	—	初期装备	—	主
石剑（石のつるぎ）	—	リブルアーチ	—	主、杰
铜剑（どうの剑）	270G	初期城镇	—	主、杰
西洋剑（レイピア）	300G	ドニの町	—	库
钢剑（はがねのつるぎ）	2000G	前期城镇		主、杰
蛋彩之剑（テンペラーソード）	—	トロデーン城	—	库
隼剑（はやぶさの剑）	—	赌场奖品	2回攻击	主、杰、库
陈旧的剑（古びたつるぎ）	—	トロデーン城	—	主、杰
圣银西洋剑（圣银のレイピア）	6600G	圣地ゴルド、サヴェッラ大圣堂	—	库
僵尸必杀剑（ゾンビキラー）	6300G	サザンビーク城	给予ゾンビ系魔物大伤害	主、杰
隼剑·改（はやぶさの剑·改）	—	合成	2回攻击	主、杰、库
睡眠之剑（まどろみの剑）	4700G	砂漠の教会、圣地ゴルド	附带催眠效果、可当作魔法ラリホー使用	主、杰、库
白金之剑（プラチナソード）	—	荒野宝箱	—	主、杰、库
堕天使西洋剑（堕天使のレイピア）	—	合成	附带混乱效果	库
暴风剑（バスタードソード）	8800G	リブルアーチ	—	主、杰
屠尸剑（ゾンビバスター）	—	合成	给予ゾンビ系魔物极大伤害	主、杰
龙之必杀剑（ドラゴンキラー）	11000G	三角谷、オークニス	给予ドラゴン系魔物大伤害	主、杰
双刃剑（もろはのつるぎ）	—	メダル王女の城	装备后中诅咒，攻击时自己也会受伤	主、杰
双刃剑·改（もろはのつるぎ·改）	—	合成	能够对敌人进行追加伤害	主、杰
疾风西洋剑（しっぷうのレイピア）	10500G	レティシア、暗のレティシア	—	库
奇迹之剑（きせきのつるぎ）	—	小徽章交换	根据给予的伤害自动回复HP	主、杰
屠龙剑（ドラゴンスレイヤー）	—	合成	给予ドラゴン系魔物极大伤害	主、杰
吹雪之剑（ふぶきのつるぎ）	21000G	三角谷	对敌人追加ヒャド系伤害	主、杰
奇迹之剑·改（きせきのつるぎ·改）	—	合成	根据给予的伤害自动回复HP	主、杰
地狱之剑（じごくのサーベル）	—	トロルの迷宫	给予ドラゴン系魔物极大伤害	库
光之弯刀（ライトシャムシール）	—	合成	—	库
离群史莱姆之剑（はぐれメタルの剑）	—	合成	给予メタル系怪物2点伤害	主、杰、库

枪

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
铁枪（铁のやり）	750G	ポルトリンク、船着き场	—	主
长枪（ロングスピア）	1700G	ドニの町	—	主
圣枪（ホーリーランス）	2700G	パルミド	—	主
战叉（バトルフォーク）	—	サザンビーク城	—	主
游击枪（パルチザン）	4400G	合成	战斗时使用时一定几率发动魔法	主
沙尘之枪（砂尘のやり）	—	ポルトリンク、船着き场	—	主
恶魔之枪（デーモンスピア）	—	合成	一定几率能将敌人一击必杀	主
英雄之枪（英雄のやり）	—	怪物斗技场A级奖品	根据给予的伤害回复HP	主
金属王之枪（メタルキングのやり）	—	龙神之道	—	主

回旋镖

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
回旋镖（ブーメラン）	420G	トラペッタ、リーザス村、船着き场	全体攻击	主
利刃回旋镖（やいばのブーメラン）	1360G	アスカンタ城、圣地ゴルド	全体攻击	主
强力回旋镖（ハイブーメラン）	–	合成	全体攻击	主
翼之利刃（ウイングエッジ）	3800G	サザンビーク城	全体攻击	主
双燕（ツインスワロー）	6800G	オークニス、リブルアーチ	全体攻击	主
炎之回旋镖（炎のブーメラン）	–	合成、サザン湖西北高地的宝箱	全体攻击	主
金属之翼（メタルウイング）	–	合成	全体攻击、容易攻击メタル系敌人	主

斧

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
石斧（石のオノ）	550G	リーザス村、ポルトリンク	–	洋
金斧（金のオノ）	–	合成	–	洋
铁斧（铁のオノ）	2600G	パルミド	–	洋
战斧（バトルアックス）	4300G	サザンビーク城	–	洋
山贼之斧（さんぞくのオノ）	–	暗商人的报酬、合成	–	洋
月之斧（ムーンアックス）	–	サザンビーク城	–	洋
王斧（キングアックス）	17000G	三角谷、オークニス	–	洋
霸王之斧（はおうのオノ）	–	史莱姆高地的宝箱	–	洋

锤

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
棍棒（こんぼう）	110G	トラペッタ、リーザス村	–	洋
大木锤（大きづち）	240G	トラペッタ、リーザス村	–	洋
大铁锤（大かなづち）	1700G	ドニの町	–	洋
战锤（ウォーハンマー）	6700G	サザンビーク城	–	洋
战锤·改（ウォーハンマー·改）	–	合成	–	洋
百万吨大锤（メガトンハンマー）	17000G	合成	容易会心一击	洋

镰

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
铁镰（铁のかま）	910G	ポルトリンク、船着き场	–	洋
钢镰（はがねのかま）	3700G	ベルガラック、圣地ゴルド、サヴェッラ大圣堂	–	洋
地狱之镰（じごくのおおかま）	9500G	リブルアーチ	–	洋
斩魔刀（斩魔刀）	–	怪物斗技场B级奖品	对恶魔系敌人威力为1.25倍，一定几率能封住敌人的魔法	洋
粉碎的大刀（ふんさいのおおなた）	29000G	三角谷	–	洋

铁球

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
愤怒的铁球（怒りの铁球）	910G	女盗贼的据点	攻击一组敌人	洋
破坏的铁球（はかいの铁球）	9500G	小徽章交换	全体攻击	洋

短剑

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
毒针（どくばり）	1900G	ベルガラック	给予的物理或特技伤害为1、但有时能一击必杀	杰
青铜匕首（ブロンズナイフ）	150G	船着き场	–	杰
短剑（ダガーナイフ）	350G	アスカンタ城	–	杰
毒蛾匕首（どくがのナイフ）	950G	パルミド	附带麻痹效果	杰
杀手耳环（キラーピアス）	7700G	サザンビーク城、オークニス	2回攻击	杰
杀手匕首（アサシンダガー）	–	サザンビーク附近的宝箱	–	杰
鹰之匕首（イーグルダガー）	3900G	サヴェッラ大圣堂	–	杰
小恶魔的匕首（こあくまのナイフ）	910G	合成	能够吸取MP	杰
冰之利刃（こおりのやいば）	910G	药草园の洞窟	追加ヒャド系攻击、使用时给予一组敌人40~80点ヒャド系伤害	杰
粉碎短剑（ソードブレイカー）	5500G	リブルアーチ	–	杰

鞭

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
皮鞭（皮のムチ）	–	初期装备	攻击一组敌人	杰
荆棘鞭（いばらのムチ）	350G	船着き场、ドニの町	攻击一组敌人	杰
蛇皮鞭（へびのムチ）	5500G	合成	攻击一组敌人	杰
链锁鞭（チェーンクロス）	2200G	サザンビーク城、圣地ゴルド	攻击一组敌人	杰
龙尾（ドラゴンテイル）	–	合成	攻击一组敌人	杰
钢鞭（はがねのムチ）	8300G	オークニス	攻击一组敌人	杰
恶魔之鞭（あくまのムチ）	–	神鸟の巢（暗）	攻击一组敌人、装备后受诅咒，一回合不能行动	杰
暴风之鞭（バスターウィップ）	–	合成	攻击一组敌人	杰
传说之鞭（グリンガムのムチ）	–	赌场奖品	全体攻击	杰

杖

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
魔道士之杖（まどうしの杖）	1300G	ドニの町、アスカンタ城	使用后给予敌单体11～22点メラ系伤害	杰、库
雷之杖（いかずちの杖）	–	サザンビーク以西	使用后给予敌一组29～58点ギラ系伤害	杰、库
熔岩之杖（マグマの杖）	–	合成	使用后给予敌全体20～40点イオ系伤害	杰、库
魔力之杖（ルーンスタッフ）	–	パルミド	使用后发动魔法スクルト	杰、库
天罚之杖（てんばつの杖）	–	小徽章交换	使用后给予敌一组32～64点バギ系伤害	杰、库
封魔杖（まふうじの杖）	–	三角谷	使用后发动魔法マホトーン	杰、库
复活之杖（ふっかつの杖）	45000G	三角谷	使用后发动魔法ザオラル	杰、库
魔法权杖（マジカルメイス）	9000G	レティシア、暗のレティシア	攻击敌人时可吸收MP	杰、库

弓

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
短弓（ショートボウ）	750G	アスカンタ城	–	库
十字弓（クロスボウ）	1700G	パルミド	–	库
爱神之弓（エロスの弓）	–	合成	附带混乱效果	库
剀隆之弓（ケイロンの弓）	–	ライドンの塔	战斗中使用后全员回复少量HP	库
大型弓（ビッグボウガン）	28000G	三角谷	–	库
奥丁之弓（オーディーンボウ）	–	合成	–	库

铠

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
危险的女胸衣（あぶないビスチェ）	–	小徽章交换、天の祭坛	–	杰
杰西卡的便衣（ゼシカの普段着）	–	リーザス村	–	杰
布衣（布の服）	30G	トラペッタ	–	全员
盗贼的围腰（とうぞくのこしみの）	35G	トラペッタ	–	洋
旅人之服（たびびとの服）	70G	トラペッタ	–	全员
三角内裤（ステテコパンツ）	–	パルミド	–	洋
绢袍（绢のローブ）	420G	船着き场	–	杰、库
皮铠（皮のよろい）	180G	–	–	主、库
皮腰围（皮のこしまき）	220G	–	–	洋
骑士团之服（骑士团の服）	–	初期装备	–	库
皮裙（皮のドレス）	380G	アスカンタ城	–	杰
鳞甲（うろこのよろい）	350G	リーザス村、ポルトリンク、船着き场	–	主、库
锁链甲（くさりかたびら）	500G	船着き场、ドニの町	–	洋
皮革披风（レザーマント）	1100G	パルミド、トロデーン西の教会	–	库
舞女装（おどりこの服）	1300G	パルミド、ベルガラック	–	杰
青铜铠（せいどうのよろい）	840G	アスカンタ城、パルミド	–	主

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
铁护胸（铁のむねあて）	1000G	アスカンタ城	—	洋
毛皮风衣（毛皮のポンチョ）	—	レティシア	炎系与吹雪系伤害减少 20	洋
回避之服（みかわしの服）	3000G	リブルアーチ	回避率上升 15%	杰、库
铁甲（铁のよろい）	1800G	ベルガラック	—	主、洋
平和的长袍（やすらぎのローブ）	—	合成	睡着时受到伤害减半	杰
龟壳（カメのこうら）	2300G	三人帐篷	—	洋
兔女郎装（バニースーツ）	—	斗技场 F 级奖品、合成	—	杰
钢铠（はがねのよろい）	2300G	ゴルド、サヴェッラ大圣堂	—	主
魔法法衣（まほうの法衣）	4400G	ンビーク城、サヴェッラ大圣堂	—	杰、库
僵尸铠（ゾンビメイル）	—	北西の孤岛	装备后受诅咒，在有魔物出没之处行走时 HP 减少	库
银护胸（银のむねあて）	3200G	圣地ゴルド	—	洋
丝绸女胸衣（シルクのビスチェ）	5500G	サザンビーク城	—	杰
闪光女裙（スパンコールドレス）	—	ベルガラック	—	杰
合衬外衣（おしゃれなベスト）	—	小徽章交换	—	库
银铠（シルバーメイル）	4300G	サザンビーク城、サヴェッラ大圣堂	メラ、ギラ、ヒャド、イオ、バギ系伤害减少 20	主、库
魔法比基尼（まほうのビキニ）	13800G	リブルアーチ	メラ、ギラ、イオ系伤害减少 15	杰
厚重铠甲（あつでのよろい）	5000G	サザンビーク城	炎系吹雪系伤害减少 15	洋
贤者之袍（けんじゃのローブ）	—	法皇の馆	メラ、ギラ、ヒャド、バギ系伤害减少 25	库
魔法裙（マジカルスカート）	—	合成	メラ、ギラ、ヒャド、イオ、バギ系伤害变成 2/3	杰
魔法之铠（まほうのよろい）	6100G	サザンビーク城、リブルアーチ	メラ、ギラ、ヒャド、イオ、バギ系伤害减少 15	主、库
舞蹈之铠（ダンシングメイル）	—	合成	容易躲避敌人攻击	库
水之羽衣（みずのはごろも）	14800G	三角谷	メラ、ギラ、イオ、炎、吹雪系伤害变成 2/3	杰
龙铠（ドラゴンメイル）	12000G	オークニス	炎系吹雪系伤害减少 20	主、洋
丝绢披风（ビロードマント）	9400G	オークニス	炎系与吹雪系伤害减少 20	库
光之裙（ひかりのドレス）	—	合成	可反弹任何魔法	杰
刃之铠（やいばのよろい）	1800G	合成	受到伤害时可自动给予敌人一部分伤害	主、洋
白金之铠（プラチナメイル）	—	合成	メラ、ギラ、ヒャド、イオ、バギ系伤害减少 15	主、库
天使之袍（天使のローブ）	—	合成	ザキ系防御加强	杰、库
强盗之服（バンデットメイル）	13000G	レティシア、暗のレティシア	—	洋
红莲之袍（红莲のローブ）	—	合成	吹雪系伤害减少 20	杰、库
神秘之铠（しんぴのよろい）	—	小徽章交换	回合结束时自动回复 HP	主、库
黑暗之衣（やみのころも）	—	暗黑魔城都市	回避率大大增加	洋
太阳神之铠（ミラーアーマー）	21000G	三角谷	可反弹任何魔法	主、库
公主之袍（プリンセスローブ）	—	合成	メラ、ギラ、ヒャド、イオ、バギ系伤害减少 30	杰
重铠（ギガントアーマー）	18000G	三角谷	メラ、ギラ、ヒャド、イオ、炎、吹雪系伤害减少 30	洋
离群史莱姆之铠（はぐれメタルよろい）	—	赌场奖品、龙神の道	メラ、ギラ、ヒャド、イオ、バギ系伤害变成 2/3	全员
龙之袍（ドラゴンローブ）	—	打败モンスターロードS随机获得	メラ、ギラ、ヒャド、イオ、炎、吹雪系伤害减少 40	杰、库
神秘的女胸衣（しんぴうのビスチェ）	—	合成	炎系吹雪系伤害减少 30	杰
金属王之铠（メタルキングよろい）	—	合成	炎系吹雪系伤害减少 30	全员

盾

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
锅盖（おなべのふた）	40G	船着き场	—	洋、杰
皮盾（皮の盾）	70G	トラペッタ	—	主、洋、库
鳞盾（うろこの盾）	180G	リーザス村、ポルトリンク、船着き场	—	全员
银碟（シルバートレイ）	—	赌场奖品	—	杰
青铜盾（せいどうの盾）	370G	アスカンタ城	—	主、洋
幼猫盾（キトンシールド）	—	剑士像の洞窟	炎系吹雪系伤害减少5	杰、库
骑士团之盾（骑士团の盾）	—	愿いの丘	—	库
铁盾（鉄の盾）	720G	パルミド	炎系吹雪系伤害减少5	主、洋
光明之盾（ライトシールド）	2250G	サザンビーク城、ベルガラック、圣地ゴルド	—	全员
钢盾（はがねの盾）	2500G	圣地ゴルド、サヴェッラ大圣堂	炎系吹雪系伤害减少7	主、洋
白盾（ホワイトシールド）	—	合成	炎系伤害减少10	杰、库
魔法盾（まほうの盾）	5000G	サザンビーク城、リブルアーチ	メラ、ギラ、イオ系伤害减少15	主、库
龙盾（ドラゴンシールド）	6900G	龙骨の迷宫、オークニス	炎系吹雪系伤害减少25	主、洋
冰之盾（こおりの盾）	8500G	オークニス	ヒャド、吹雪伤害减少5、用后全员ヒャド、吹雪攻击增强	主、库
火焰之盾（ほのおの盾）	7100G	レティシア、暗のレティシア	メラ、ギラ、炎伤害减少10，用后全员メラ、ギラ、炎攻击增强	洋、杰
骷髅之盾（ボーンシールド）	—	海贼の洞窟	—	洋
力量之盾（ちからの盾）	18000G	三角谷	炎吹雪伤害减少15，用后对自己发动魔法ベホイミ	主、洋、库
太阳神之盾（ミラーシールド）	15000G	三角谷	反弹魔法	主、库
鬼怪之盾（オーガシールド）	10500G	龙骨の迷宫以南の高地	炎系吹雪系伤害减少10	主、洋
圣女之盾（圣女の盾）	—	合成	炎系吹雪系伤害变成2/3	杰
水镜之盾（みかがみの盾）	—	暗黑魔法都市	メラ、ギラ、イオ、炎系伤害减少20	主、洋、库
老大的盾（大おやぶんの盾）	—	暗商人的报酬	使用后发动魔法ルカナン	洋
破灭之盾（はめつの盾）	—	暗の遗迹西南方高地	装备后受诅咒，伤害加重	主、洋、库
死神之盾（死神の盾）	—	龙神の道	装备后受诅咒，一回合不能行动	主、洋、库
女神之盾（女神の盾）	—	合成	全魔法、特技伤害减半	杰、库
金属王之盾（メタルキングの盾）	—	合成	メラ、ギラ、イオ、炎、吹雪系伤害减少30	全员

头盔

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
头巾（バンダナ）	45G	初期装备	—	主
皮帽（皮のぼうし）	65G	トラペッタ	—	全员
发夹（ヘアバンド）	150G	初期装备	—	杰
尖帽（とんがりぼうし）	70G	船着き场	—	洋
卷头巾（ターバン）	410G	ドニの町、アスカンタ城	—	主、洋
羽毛帽子（はねぼうし）	—	サザンビーク城	—	全员
兔耳朵（うさみみバンド）	—	合成	—	杰
石帽（石のぼうし）	—	モグラのアジト	—	洋
铁盔（鉄かぶと）	1100G	パルミド	—	主、库
毛皮帽（毛皮のフード）	1400G	トロデーン西の教会	—	主、洋
风之帽（风のぼうし）	—	合成	移动时使用后发动魔法ルーラ	全员
珊瑚头饰（サンゴの髪飾り）	950G	ベルガラック	—	杰
史莱姆王冠（スライムのかんむり）	—	荒野の山小屋	—	洋
青铜帽（ブロンズキャップ）	—	合成	—	主、库

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
疾风头巾（しっぷうのバンダナ）	—	合成	—	主
银头饰（银のかみかざり）	1450G	サザンビーク城	—	杰
铁假面（てつかめん）	3500G	圣地ゴルド、サザンビーク城、リブルアーチ、サヴェッラ大圣堂	—	主、洋
魔法帽子（マジカルハット）	2700G	サザンビーク城、リブルアーチ	—	杰
船长帽（キャプテンハット）	—	打败キャプテン・クロウ获得	—	主
白金盔（プラチナヘッド）	—	赌场奖品	—	主、库
幸福之帽（しあわせのぼうし）	—	暗商人的报酬、合成	—	杰、库
铁头盔（アイアンヘッドギア）	5500G	オークニス	—	主、洋
智慧帽子（インテリハット）	—	合成	—	杰、库
撒旦头盔（サタンヘルム）	—	海贼の洞窟	装备后受诅咒，一回合不能行动	主、洋
智力头盔（知力のかぶと）	13000G	三角谷	—	杰、库
秘银头盔（ミスリルヘルム）	13300G	レティシア、暗のレティシア	—	主、库
猛牛头盔（猛牛ヘルム）	—	合成	—	主、洋
黄金头饰（黄金のティアラ）	—	合成	ザキ、ラリホー、メダパニ、マホトーン系防御加强	杰
伟大之盔（グレートヘルム）	16000G	三角谷	—	主、洋
幻影面具（ファントムマスク）	—	合成	回避率上升	库
骷髅头盔（ドクロのかぶと）	—	神鸟の巣以东的高地、天の祭坛	装备后受诅咒，攻击力变成0	洋
太阳之冠（太阳のかんむり）	—	合成	ラリホー、メダパニ系防御变强	主、杰
金属王之盔（メタルキングヘルム）	—	小徽章交换	ザキ、ラリホー、メダパニ、マホトーン系防御加强	全员

饰品

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
力之指轮（ちからの指轮）	—	リブルアーチ	—	全员
愤怒纹身（怒りのタトゥー）	2400G	サザンビーク城	—	全员
骑士团长的指轮（骑士团长の指轮）	—	圣地ゴルド	—	全员
力量腰带（パワーベルト）	—	リブルアーチ	—	全员
豪杰手镯（ごうけつのうでわ）	—	怪物斗技场D级奖品	—	全员
阿尔刚戒指（アルゴンリング）	—	固定获得	—	全员
女主人的戒指（マダムの指轮）	—	アスカンタ城	—	全员
金手镯（金のブレスレット）	350G	サザンビーク城	—	全员
史莱姆耳环（スライムピアス）	400G	船着き场、アスカンタ城	—	全员
生命手镯（命のブレスレット）	—	合成	—	全员
祈祷指轮（祈りの指轮）	9000G	サザンビーク城（集市开办时）	使用后回复20～30MP，有可能损坏	全员
福音指环（ゴスペルリング）	—	收集全怪物图鉴	不遇敌	全员
圣堂骑士团的指轮（圣堂骑士团の指轮）	—	固定获得	—	全员
吊裤带（ガーターベルト）	—	王家の山、暗の遗迹、リブルアーチ、暗のレティシア	—	杰
龙鳞（龙のうろこ）	—	トロデーン城、ベルガラック	—	全员
网丝袜（あみタイツ）	—	小徽章交换	—	杰
金戒指（金の指轮）	2000G	サザンビーク城	—	全员
破幻指环（破幻のリング）	—	神鸟の巣（暗）	マヌーサ系防御加强	全员
破毒指环（破毒のリング）	—	合成	毒系防御加强	全员
除魔圣印（まよけの圣印）	—	合成	ザキ系防御加强	全员
满月指环（满月のリング）	—	合成	マヒ系防御加强	全员
觉醒指环（目覚ましリング）	—	合成	ラリホー系防御加强	全员

名称	价格	主要获得地点	特殊效果	装备角色
理性指环（理性のリング）	—	怪物斗技场 E 级奖品	メダパニ系防御加强	全员
生命指轮（命の指轮）	—	ライドンの塔	在魔物出没地移动时 HP 回复	全员
超级指环（スーパーリング）	—	ライドンの塔	ラリホー、メダパニ、マヌーサ、マヒ、毒防御加强	全员
护身红宝石（まもりのルビー）	3100G	サザンビーク城	ラリホー、メダパニ、マヌーサ、マヒ、毒防御加强	全员
兔尾巴（うさぎのしっぽ）	—	サザンビーク城	ラリホー、メダパニ、マヌーサ、マヒ、毒防御加强	全员
幸福靴子（しあわせの靴）	—	合成	在魔物出现处移动时经验值增加	全员
恶魔尾巴（あくまのしっぽ）	200G	龙神族の里	装备后受诅咒，容易受魔法攻击	洋、杰、库
疾风指环（はやてのリング）	—	赌场奖品	—	全员
星降手镯（ほしふる腕轮）	—	小徽章交换	—	全员
骷髅指轮（ドクロの指轮）	—	サザンビーク城	装备后受诅咒，MP 减半	洋、杰、库
金念珠（金のロザリオ）	500G	圣地ゴルド、サヴェッラ大圣堂	—	全员
魔术指环（ソーサリーリング）	—	合成	—	全员
智慧眼镜（インテリめがね）	2700G	サザンビーク城	—	全员
女神戒指（女神の指轮）	—	合成	ラリホー、メダパニ、マヒ防御加强，在魔物出没处移动，MP 回复	全员

道具一览

名称	价格	主要获得地点	效果
药草（やくそう）	8G	世界各地	回复我方一人 30～40 点 HP
高级药草（上やくそう）	—	合成	回复我方一人 50～68 点 HP
特级药草（特やくそう）	—	合成	回复我方一人 90～120 点 HP
治愈草（いやし草）	—	合成	回复我方一人 70～92 点 HP
爱神之水（アモールの水）	120G	パリミド、オークニス	回复我方一人 60～70 点 HP
解毒草（どくけし草）	10G	トラペッタ	治疗我方一人的毒、猛毒状态
高级解毒草（上どくけし草）	—	合成	治疗我方一人的毒、猛毒状态并回复 30～40 点 HP
特级解毒草（特どくけし草）	—	合成	治疗我方一人的毒、猛毒状态并回复 60～80 点 HP
满月草（まんげつ草）	30G	アスカンタ城	治疗我方全员的麻痹和睡眠状态
清醒草（きつけ草）	—	合成	回复我方一人 60～80 点 HP 并治疗麻痹状态
月之惠（月のめぐみ）	—	合成	回复我方一人 110～120 点 HP 并治疗麻痹状态
万能药（万能ぐすり）	—	合成	我方一人 HP 全回复并治疗毒、猛毒和麻痹状态
超万能药（超万能ぐすり）	—	合成	我方一人 HP 全回复并治疗毒、猛毒、麻痹、睡眠和混乱状态
世界树之叶（せかいじゅの叶）	1000G	サザンビーク城	复活我方一人且 HP 完全回复
世界树之露（せかいじゅのしずく）	—	合成	我方全员 HP 全回复
魔法圣水（まほうのせいすい）	300G	三角谷	回复我方一人约 30～35 点 MP
妖精的口服药（エルフの饮み药）	—	宝箱：三角谷、サザンビーク城	我方一人 MP 全回复
力量种子（ちからのたね）	—	合成	我方一人力量上升 1～2 点
速度种子（すばやさのたね）	—	合成	我方一人速度上升 1～2 点
守护种子（まもりのたね）	—	合成	我方一人防御上升 1～2 点
智慧种子（かしこさのたね）	—	合成	我方一人智力上升 1～2 点
技能种子（スキルのたね）	2000G	合成	我方一人技能点数上升 5 点
生命果实（いのちのきのみ）	—	合成	我方一人最大 HP 上升 3～4 点
不可思议的果实（ふしぎなきのみ）	—	合成	我方一人最大 MP 上升 3～4 点
圣水（せいすい）	20G	リーザス村	使用后比自己弱的敌人不出现，战斗中给予敌单体 10～15 点伤害
合成兽之翼（キメラのつばさ）	25G	リーザス村	回到之前到过的城镇或村庄

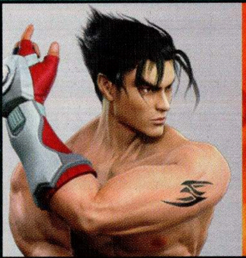
名称	价格	主要获得地点	效果
巴乌姆雷的铃铛（バウムレンのすず）	–	特定剧情	召唤出杀人豹
奇怪的药（おいしいな药）	–	合成	令敌单体混乱
炸弹岩的碎片（ばくだん岩のカケラ）	450G	三角谷	给予敌全体 48～96 点イオ系魔法伤害
贤者之石（けんじゃの石）	–	暗黑魔城都市	与魔法ベホマラ－效果相同，可无限使用
不可思议的手鼓（ふしぎなタンバリン）	–	合成	我方全员的蓄力等级上升一次，可无限使用
普通的奶酪（ふつうのチーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后可给予敌全体 6～10 点炎系伤害
辣奶酪（辛口チーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后可给予敌全体 30～40 点炎系伤害
特辣奶酪（激辛チーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后可给予敌全体 65～85 点炎系伤害
超辣奶酪（超辛チーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后可给予敌全体 150～170 点炎系伤害
冷奶酪（冷たいチーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后可给予敌全体 13～16 点吹雪系伤害
冰奶酪（こおりのチーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后可给予敌全体 50～60 点吹雪系伤害
冻奶酪（こごえるチーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后可给予敌全体 120～140 点吹雪系伤害
发光奶酪（かがやくチーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后可给予敌全体 210～230 点吹雪系伤害
治愈奶酪（いやしのチーズ）	–	瀑布小屋	给主角的老鼠使用后我方全员 HP 回复 30～40 点
贝荷玛拉奶酪（ベホマラチーズ）	–	合成	给主角的老鼠使用后我方全员 HP 回复 100～120 点
天使奶酪（天使のチーズ）	–	瀑布小屋	给主角的老鼠使用后使同伴复活
硬奶酪（かちかちチーズ）	–	暗黑魔城都市	给主角的老鼠使用后我方全员防御力上升
软奶酪（やわらかチーズ）	–	打败特定怪物	给主角的老鼠使用后敌一组防御力下降
夫巴夫巴奶酪（フバフバチーズ）	–	三角谷宝箱	给主角的老鼠使用后我方全员的炎系、吹雪系的伤害减轻
强劲奶酪（はりきりチーズ）	–	瀑布小屋	给主角的老鼠使用后我方全体的蓄力等级提高一级
铁钉（铁のクギ）	–	合成、船着き场	合成用道具
幻之金属（オリハルコン）	–	神鸟之巢、合成	合成用道具
金块（金块）	–	合成、神鸟之巢	合成用道具
牛粪（うしのふん）	–	合成	合成用道具
龙粪（ドラゴンのふん）	100G	合成、神鸟之巢	合成用道具
圣者之灰（圣者の灰）	300G	合成、暗黑魔城都市	合成用道具
蝙蝠翅膀（こうもりの羽）	–	合成	合成用道具
魔兽皮（まじゅうの皮）	–	合成	合成用道具
凝乳块的粉末（レンネットのこな）	10G	アスカンタ城	合成用道具
石盐（岩盐）	–	合成	合成用道具
美味的牛奶（おいしいミルク）	–	野外的牛身上	合成用道具
红色的霉（あかいカビ）	30G	合成、サザンビーク城	合成用道具
水草的霉（みず草のカビ）	35G	サザンビーク城	合成用道具
极品霉（ごくじょうののカビ）	–	三角谷宝箱	合成用道具
杂草（ヌーク草）	–	合成	合成用道具
小徽章（ちいさなメダル）	–	具体见专门列表	交给徽章公主可以换得奖品
怪物铜币（モンスター铜货）	–	打败野外怪物	卖掉的话可以得到 200 元
怪物银币（モンスター银货）	–	打败野外怪物	卖掉的话可以得到 500 元
怪物金币（モンスター金货）	–	打败野外怪物	卖掉的话可以得到 1000 元
盗贼之钥（とうぞくのカギ）	–	合成	开门、开宝箱用
魔法之钥（まほうのカギ）	–	トロデーン城	开门、开宝箱用
最后之钥（さいごのカギ）	–	剧情获得	开门、开宝箱用



三岛家族喧哗攻略

“《铁拳》系列”的核心角色无疑是三岛家族的祖孙三代，三岛平八、三岛一八以及风间仁，他们的技巧及打法的发展从一个侧面反映出“《铁拳》系列”本身的发展。《铁拳5》中可以使用的三岛系角色除了以上说到的三个，还要加上恶魔仁，这四个角色有些技巧虽然相似，但四人的用法和技战术基本理念却存在着很大的差异，而三岛系角色在历代《铁拳》中的使用率都比较高，因此有必要对这几个角色进行系统的说明。当然，以下所提到的内容，依然只是入门级别的，希望能与诸位“老铁匠”多多探讨，共同进步。

铁拳5	Namco	FTG
PS2 TEKKEN 5	2002年2月25日	美版
1～2人	56KB	39.99美元
对应16：9，480P，专用格斗摇杆		



JIN KAZAMA

风间仁

防御性能优秀，攻击性能稳定，大技、小技一应俱全是本作中风间仁的主要特点，以单发技组合形成连携的基本打法，初学者也能够很快领悟并掌握。

风间仁战术总括

由于《铁拳5》中去除了风间仁的防御不能JF等超强势攻击技，相比于前作中一线角色的位置，仁的攻击性的确是被削弱了，这使风间仁在本作中的基本战术发生了比较大的转变。我们在提到格斗游戏角色类型时，会有攻击型角色和防守型角色的分类方式，可以说，风间仁在《铁拳5》中是属于后者的。

所谓防守型，是指拥有性能优越的确认反击技，这对于防御侧是相对有利的。仁的RP RK为站立10帧确认，而飞二段蹴（↓LK+RK）为站立14帧，前蹴上（↗RK）发生15帧，都能够在确认反击的场合表现活跃。而蹲防成功时，仁还拥有全角色蹲状态防反性能最好的技巧追突（站立途中RP），14帧的速度加上较远攻击距离，使追突的适用范围十分广。另外，这些高性能重反技配合受流（←LP+LK或←RP+RK）的特殊守备性能，可以形成铁壁般的防御和犀利的防守反击。

由于仁的防御性能过于突出，会给人攻击方面薄弱的印象，但事实上，仁的连续技安定性与破坏力都不低，抓住对手的一点小破绽就有可能重创对手，仁在攻击层面上也是能有所作为的。



▲前蹴上要比一般角色的跳RK发生快、破绽小，在受流成功之后也是值得信赖的浮空技。

仁的防御战术

风间仁是个比较适合中远距离战的角色，并不需要积极靠近对手。在中距离时使用追突，即使是空振，也不会有太大破绽，对手急于前冲的话很容易中招，而追突空振引诱对手反击的战术也是可行的。另外，像↘LP RK以及RP LP RK等具有较大控制面又不会有什么大破绽的招式，都能够在中距离战中起到不小的作用。另外，仁的前蹴上这一招空振时的破绽要比一般角色的小跳RK小，用于主力浮空或牵制都是不错的选择，而且对于那些喜欢用长距离投技和下段攻击的对手，前蹴上也有很好的抑制作用。



▲性能卓越的追突不仅是强力蹲确认技，也是风间仁中距离战时的核心。

在与对手处于近距离时，也有值得关注的防反技巧。左上段后回蹴・贰（↙LK）及避中段突（↗RP）具有回避效果，在近距离时可克制一些比较快的压制技，个人比较推荐避中段突，安定性比较高，只是威力小了些。蹲下回避对手上段攻击后第一时间使用追突反击对于风间仁来说是相当重要的回击手段，在左右拳类的技巧蹲下回避后使用追突应该成为一种条件反射，而投技蹲下回避后用追突反击也要养成习惯。另外，像史蒂夫的LP RP LP这样的快速技巧，想用追突来破相当困难，避中段突对抗这类招式时会比较有用。

仁的攻击战术

很多人都知道仁有一种比较单纯的战术，就是利用特殊步法（→☆↓↘）的机动性，使用左突上（→☆↓↘LP）或踏入下段回蹴（→☆↓↘RK）进上中、下段的二择。一般来说，有一定经验的对手看到仁使用步法时，会对下段技有所警戒，而对左突上相对来说不会太重视，当发现对手有这样的倾向时，就应该多使用左突上，或用踏入下段回蹴让对手养成这种“一看到步法就蹲防”的意识，之后再用左突上产生出其不意的效果。

当然，如果对手没有这样的习惯的话，二择的效果可能不会那么高。而相对来说，左突上被防御后的破绽比较小，而且命中后的连技回报也比较高，一局中能够成功命中一两次，就极有可能奠定胜局，是值得积极使用的招式。

对于对方的固守，基本的投技或是远距离投依然是十分有效的手段。比如左中段直突（↘LP）后有很多派生技，当对手以为这招之后还有后续招式而继续站防时，突施投技就可能打对手一个措手不及。另外，纵蹴（→[LK LK]）和左蹴落（→→LK）等招式被对手防御时反而是自己有利，之后使用投技的战法在接近战时还是比较有用的。最后想说的是，在中距离时，胴拔（→→RP）和远距离投也可以形成二择，但对擅于拆投的玩家来说就不那么实用了。



▲风间仁有一些被防御后反而有利的招式，应该好好利用。

风间仁的确认反击技

	状态	招式	帧数
①	站立	RP RK	10
②	蹲下	站立途中RK	11
③	站立	LP+RP	12
④	站立	↘LP	13
⑤	蹲下	站立途中LP RP	13
⑥	站立	↓LK+RK	14
⑦	蹲下	站立途中RP	14
⑧	站立	↗RK	15
⑨	站立	←→RP LP	16
⑩	站立	→RK	16
(11)	站立	→☆↓↘LP	19
(12)	站立	↗☆RK	23

风间仁的被确认技

	状态	招式	帧数
①	站立	站立途中RP	−12
②	站立	↗RK	−12
③	蹲下	LP↓LK	−12
④	蹲下	残心・贰中RK	−12
⑤	站立	←RP LK	−13
⑥	站立	→☆↓↘LP	−13
⑦	蹲下	↙RK	−14
⑧	站立	↓LK LK	−15
⑨	蹲下	↓RK	−15
⑩	站立	↘RK	−17
(11)	站立	↓LK+RK	−20
(12)	蹲下	→☆↓↘RK	−31

特别关注：起身压制

仁的确认反击性能优秀，就算是10～13帧的小破绽，也可以以正拳～上段后回蹴（RP RK）造成稳定的伤害。而这样的确认场合在实战中还是比较多的，由于被这一招命中后会处于仰面头朝对手的倒地状态，且受身不能，这样一来起身不利的时间会比较长，所以仁可在前冲后使用右下段后回蹴（↓RK）追打，或使用胴回回转蹴（[RK LK]）造成更大的伤害。一般来说，使用后转起身或快速原地起身的玩家会比较多，因为风间仁出招只要稍慢一点，对手就有机会防御或回避。

在这种情况下，可选择前冲后使用转掌绝刀（↙RP RP LK），对手后滚起身或原地起身都会被转掌绝刀全段命中，特别是背面取的情况后，还可以再用胴回回转蹴（[RK LK]）追打，可削减对手不少的体力。当对手倒地后不敢乱动时，就可以用前面说的追打方式从容攻击了。



▲正拳上段后回蹴是10帧发生的确认反击技，可令对手处于不利的倒地状态。



▲前冲使用回转绝刀可压制对手的快速起身，甚至形成背面取，威力惊人。

风间仁的连续技

1) 浮空技 > ←→ RP LP > LP [LK LK] > ↓ RK
2) →★↓↘ RK > ↙ RP RP LK
3) →→ LK LP > LP RP > ↙ RP RP LK
4) ← LP 构架中 RK > 站立途中 LP RP →→ > ↓ RK
5) →→ RP（重撞墙）> 站立途中 LP RP > ↓ LK RK
6) 最速 →★↓↘ LP > 最速 →★↓↘ RP > LP > LP > LP [LK LK] > ↓ RK

①前蹴上、追突、飞二段蹴、左突上等浮空技之后都可以使用的基本连续技，稳定性很高。罗喉（←→RP LP RP）二发之后可以改用罗喉，只是威力会小一些；而点一下LP或RP之后使用转掌绝刀的威力与连技①的威力相差无几，但难度略高一些，在接近墙壁时使用效果不错。
②踏入下段回蹴的基本连续技，转掌绝刀需要最速使出。
③起始技方面会比较少用到，但是抓住机会就不用放过，60点的攻击力相当不俗。
④残心·贰发动后的连续技，鬼八门（站立途中LP RP）后前冲可取消硬直，并使之后的追加确定命中。
⑤诱发重撞墙后的推荐连续技之一，风间流五连击（LP LK RP LP RK）全数命中的话威力和这一连技也差不多。轻撞墙时，可使用风间流五连击前四段。
⑥风间仁不利用墙壁时的最强连续技，可减对手51%的体力，只是需要连续使用两个最速技，因此难度极高，而且少点一下LP难度都会降低不少。最速右回突之后接罗喉也是可以的，虽然威力为69，不到体力的50%，但看上去非常酷。

面对风间仁时的策略

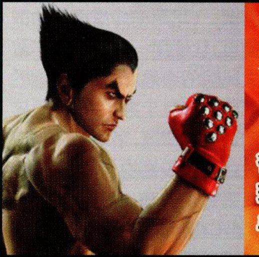
从上面的介绍中可以了解，在对手是风间仁的场合时，高性能的追突会是最大的麻烦。仁的追突判定很大且很靠前，仁的身体缩在后面，判定近的技巧奈何不了它，在这种状态下，中距离频繁使用这一招往往会换来不小的利益。面对这种距离长、发生快的中段浮空技，想在中距离试探和牵制仁的打法，看似安稳，但与之伴随的往往是危险。

就算是中距离追突打空，但这一招空振的硬直很短，想要反击的话，如果距离和时机没有掌握好，很可能被“追突空振再接前蹴上”的连携技命中浮空。与风间仁对峙时，对追突的危险性一定要有充分的认识，防患于未然。

接下来就是罗喉与转掌绝刀的对付方法了。

先说说罗喉，罗喉的特点是第三下被防御之后因为距离关系无法反击，如果要对付经常使用罗喉进行中距离截击的对手，那么就要有在第二下下蹲回避的意识，（第二下为上段判定）并要在第一时间反击，以限制罗喉的性能。只是这种反应并不是那么容易养成的，需要一定的练习。

而转掌绝刀的对抗方法主要是在前两下成功防御后，使用发生速度在9帧以下的招式将第三击截下来，但不能有犹豫，不然反而会被对手打COUNTER。第二和第三击之间的间隔最少为9帧，所以，LP发生为10帧的角色是无法使用这一方法截击转掌绝刀的。这里介绍的另一种方法就是在第三击时使用左横移动回避，再利用对手的硬直狠狠地反击。



KAZUYA MISHIMA

三岛一八

一八在被手段丰富的角色压着打的时候，很难摆脱困境，不过，要是能根据情况使用合理的招式，也能够掌握胜利的关键。风神拳的手感与二择判断的升华可以令使用者突破极限。

CHECK 受身取小技巧

指令投超头槌（→→LP+RP）后，对手受身的话，可以使用↗RK形成受身取，迫使对手不敢受身，便可从容追打了。



▶超头槌之后使用“转转脚”一段可形成受身取，但似乎有角色方面的限定。

近距离战的基本战术

很多老玩家为一八的角色魅力所吸引，但在《铁拳5》中要练好一八却并不容易，我们有必要先来了解一下近身战中的各种有利技巧。

→LP可以说是近距离战中的生命线，被防御时反而会有3帧的有利时间，之后再使用→LP的连携可以压制除蹲状态以外的所有攻击，具有很强的牵制性。3帧有利的情况下，会围绕闪光烈拳（LP LP RP）来使用战术。对手硬拼出很容易被闪光烈拳打COUNTER，前两下确认命中时再出第三发还不算太难，所以不容易出现大破绽。如果发现对手喜欢固守，可在第一击后使用六腑闪烈脚（↘LP RK）或是奈落旋风（→☆↓↘RK LP）进行中、下段的二择，这两招的攻击力都还可以。闪光烈拳中断后使用横移动，也有二择的效果，并能克制对手出蹲LP。

其他有利情况也有好几种。比如头盖落（←LP）和右踵落（→RK）被防御后，以及腿碎（↙RK）命中后，都会具备有利帧数，有利时间分别是3、5、7帧，7帧有利的状况下，忌怨拳（↘RP）可以拦截对手的任何反击，从而限制了对手的行动，是十分有用的连携。

各种状态技的有效利用

一八实际上是缺乏性能优秀的跳状态和蹲状态技的，这在《铁拳5》所强调的“跳克下、蹲克上”的状态系统面前，是比较吃亏的。正因为如此，一八少量的状态技在用法方面才更讲究。



▲烈火脚是一八少有的跳状态技，墙边可形成重撞墙状态。

新技地背脚（↙LK）蹲状态效果明显，只是攻击力低了些；可以追击倒地对手，并能回避上段攻击的奈落（→☆↓↘RK）是二择中的重要手段；螺旋岩碎蹴（蹲状态中↘LK+RK）本身具备蹲特性，在地背脚命中后使用有一定的截击作用。

新技烈火脚（↗LK）是跳状态技，命中时的攻击力还过得去，破绽不大，可偶尔用之。烈火脚真正的价值在于对手处于背对墙壁时，可诱发重撞墙，配合连技可造成比较大的伤害。这一招中段技动作比较突然，可克制不少动作比较快的蹲状态技，有时也会令对手大意而中招。

一八的连续技

1） 最速→★↓↘RP > 最速→★↓↘RP > LP > LP > LP > →★↓↘RK LP

2） 最速→★↓↘RP > 大跳RK > ←RP RK LP

3） 站立途中 LP RP > LK LP > LP RP > ↘RK RK

4） →→RP 最速→★↓↘RP > →★↓↘RK LP

5） LP LP RP（重撞墙）> ←LK LP RK LP 或 →★↓↘LP 或 →RK

6） ↘RP（COUNTER）> 最速→★↓↘RP > 1）或 2）

①至激至强的连续技，难度自然可想而知！第一下LP要前冲使用，少点一两下LP难度会下降一些，不过就算是一流高手，也很难在实战中运用。

②实用型的最速风神连技，65点的攻击力相当不俗，因为不需要连发两个最速，成功率也会比较高，惟一需要注意的是大跳后RK的按键时机。

③站立途中LP RP在本作中十分好用，之后的连技伤害也可达60点以上。最后的踵切（↘RK RK）要前冲使用。另一种比较简单的连法是在LP RP之后接奈落旋风。

④鬼斩包丁（→→RP）之后对手为背朝上浮空，上面的公式连技接不上。如果最速尚未练成，那可以接风神拳下段脚（→☆↓↘LP RK），难度稍低一些，但威力基本相同。

⑤闪光烈拳在墙边的基本用法。推荐使用魔神烈冲拳（←LK LP RK LP），右踵落之后震击（对手倒地中↓RK）确定命中。

⑥本作中魔神拳（站立途中RP）没有前作中好用了，判定低，腹崩状态可回复，所以忌怨拳的COUNTER效果值得期待。如果能在COUNTER之后第一时间使用13帧的雾足最速风神拳，那么就可以将对手浮空，只是犹豫时间不能超过1帧，所以难度相当大，可以说是一八连技中的极意！

一八的确认反击技

	状态	招式	帧数
①	站立	→LP RP RP	10
②	站／蹲	↓LP	10
③	蹲下	站立途中RK RK	11
④	蹲下	站立途中LP RP	12
⑤	站立	↘RK RK	13
⑥	站立	最速→☆↘RP ※	13
⑦	站立	↘RP	14
⑧	站立	最速→☆↓↘RP ※	14
⑨	站立	↘LP RK	16
⑩	蹲下	站立途中RP	16
⑪	站／蹲	→→RP ※	20
⑫	站／蹲	↗☆RK	23

一八的被确认技

	状态	招式	帧数
①	站立	→☆↓↘RP	−10
②	站立	←LK LP RK LP	−11
③	站立	→→RK	−12
④	站立	↘LP→RP	−13
⑤	站立	↘RP	−13
⑥	蹲下	LP RP RK	−14
⑦	站立	→☆↓↘RK LP	−14
⑧	站立	←RP RK LP	−14
⑨	站立	站立途中RK RK	−15
⑩	蹲下	↙LK	−15
⑪	站立	LP LP RP	−17
⑫	蹲下	→☆↓↘RK RK	−27

※指令以最速输入时的理论上的发生数值。

被确认技说明：②第四下被防御时可用横移动用减少硬直。⑦为第二下被放御时的不利帧数，第一被防时与⑫的情况相同。⑫的第二下被防御情况与第一下相同。

风神拳之极道

风神拳（→☆↓↘RP）是三岛家的经典浮空技。平八、一八、恶魔人的风神拳十分相似，但如果输入精度够高的话，那么一八的强悍就可以体现出来。当然，玩家能否高确率地使出最速风神拳是关键点。

最速风神拳的攻击力高于普通风神拳，硬直也比较短，一八的强力连强连续技多数都与最速风神拳有关。风神拳自身的发生时间为11帧，玩家的输入速度对于风神拳作为确定反击时的实际帧数起到了举足轻重的作用。16帧以上的破绽用风神拳确认还不算很难，（倘个懒用↘LP RK也行）而11～15帧的破绽是不是可以用最速风神拳来确认呢？从实际情况来看，14帧以下的破绽用风神拳确认是极难极难的，从理论值来说13帧的雾足最速风神拳是风神拳的极限速度。不过，能熟练到大部分风神都是13帧、14帧，那应该属于达人的境界了。也就是说，风神拳在确认15帧以下的小破绽时是需要长时间的刻苦练习的，还有像风神步中最速、前冲中最速、横移动最速等技巧，也都需要一步步掌握。在此之前，最好还是以更安定的方式来确认反击。

除了确定反击的场合，中距离时对手出空招的硬直，也可以用风神拳来抢抓机会，诱使对手空振，再以风神拳狙击也是一八比较重要的一种战术。对手采用以破绽小的中段技牵制打法时，抓空隙使用风神拳也是改变局面的重要手段。如利用疾退、横移动令对手出招落空，马上一个最速过去，一串连技就能减四成体力，是相当具有威慑力的。





▲最速风神拳的输入难度与它的实用度是成正比的，在防御15帧以上的招式后，用最速确认对手是一八使用者必须练习的奥义，13帧和14帧的确认属于达人级别，极难掌握。

面对一八时的策略

与一八对战时首先必须有回复腹崩的基本意识，即一中魔神拳马上推前方向回复。万一回复失败，一八可先点LP RP，再接风神拳，加上之后的连技，有一口气打下八成体力的可能，相当可怕，所以无论如何都要小心为妙。

一八方面的浮空主力技是风神拳和六腑闪烈脚。风神拳是上段攻击，站立可防御，而蹲下可令风神拳落空，中距离时可适当蹲防，寻找风神拳空发的机会来反击。六腑闪烈脚第二下为上段，第一段防御后可立即蹲下反击，但也要小心六腑的另两种中段派生技。由于六腑闪烈脚之后的连续技威力低，只是在近墙壁时才有可能打出大伤害，所以在背靠墙壁时就不要过多蹲防了。

下段二择方面需要注意的是奈落和腿碎（↙RK）。因为奈落在被防御后有27帧的大破绽，防御后就要以大威力连续技回敬，（可用前冲或横移动取消蹲下的硬直）让使用一八的对手不敢随意使用大风险的奈落。腿碎在防御后没有仍可确定的反击招式，而且腿碎还对横移动有抑制作用，所以腿碎偷袭的安全系数还是比较高的，因此对付腿碎的最佳方案是下段裁。另外，被腿碎命中后有7帧不利，此时千万不要抢招，不然很可能被对手打成COUNTER。



▲一八的魔神拳性能虽然有所下降，但万一被打成腹崩状态没能回复，还是相当可怕的。



DEVIL JIN

恶魔仁

三岛家在系列中历代的强力技巧应有尽有是恶魔仁的一大特色，单发技细腻多变的使用方式，以及风神步的各种派生技的灵活运用是恶魔仁打开胜利之门的金钥匙。

恶魔仁的标准三岛家战术

所谓三岛家的基本战术，即风神步引发的二择攻击，以及防御或对手空发招时风神拳的突袭反击，而恶魔化之后的风间仁也回复成了最基本的三岛系角色。

恶魔仁的双手攻击技的距离比较短，这一点对仁来说有些不利。在接近战时，闪光烈拳是上段攻击的主轴，在近距离时这样发生快，又能够将对手击倒的技巧是相当有用的，之后就用风神步快速接近对手，形成二择。二发中止，切换别的招式二择也是基本的用法。另一种不错的反击技是里拳二段（RP RP），虽然不能击倒对手，还攻击力不错，成功距离也大一些。

恶魔仁的鬼八门（↘LP RP）第一段为13帧的中段技，第二发在连续技以外最好不要使用，因为被防御时会有一定的不利时间。通常是在鬼八门一发命中后，立即用风神步形成二择局面。像踵切和膝钢（→RK）都是值得一用的中段技。特别是膝钢，11帧的发生速度在中段技中屈指可数，在二择中也有充分的发挥空间。

最强技？空中防御

空中防御是《铁拳5》中恶魔仁的特权，（恶魔仁："在我地盘这儿，你就得听我的儿！"）除了飞空（LK+RK）下落过程中可以空中防御外，风神步后立即前跳，在空中时同样有空中防御的特性，此时，上中下段和投技均无效化，连空中投也奈何不了空中防御。

空中防御与地面防御在性能上有很大差别。空中防御成功的场合，恶魔仁会直接落地，且没有防御硬直，可直接出招。在空中防住单发技后可利用有利时间进行实时的反击。最重要的是，空中防御后落地瞬间为蹲状态，之后立即变为站立状态。也就是说，在落地后可以出站立技或站立途中技。站立反击的场合，可根据对手硬直的大小，用闪光烈拳或风神拳反击。蹲状态可选择双角（站立途中LP RP）来反击，追突若是弹开比较远则无法命中。双角被防御后比较安全，而且如果没有抓准出招时机，也会变成鬼哭连拳的前两段，实用度比较高。

不过，在实战中能够将空中防御的价值完全体现出来还是十分困难的，需要一步步慢慢琢磨。



▲空中防御是恶魔仁独有的技能，但要想在实战中用好用活，还是相当困难的。

恶魔仁的确认反击技

	状态	招式	帧数
①	站立	LP LP RP	10
②	站立	RP RP	10
③	蹲下	站立途中RK RK	11
④	站立	→RK	11
⑤	站立	↘LP	13
⑥	站立	↘RK RK	14
⑦	站立	最速→☆↓↘RP	14
⑧	蹲下	站立途中RP	14
⑨	站立	↓LK+RK	14
⑩	站立	→→	15
⑾	站立	←→RP LP	15
⑿	站立	←LP↘RP	18

恶魔仁的被确认技

	状态	招式	帧数
①	站立	LP RP RK	−10
②	站立	→☆↓↘RP	−10
③	蹲下	站立途中RP	−12
④	站立	↘RP LP	−12
⑤	站立	RP RP	−13
⑥	站立	↘RK RK	−14
⑦	蹲下	站立途中RK RK	−15
⑧	站立	LP LP RP	−17
⑨	蹲下	↘RP RP	−17
⑩	蹲下	→☆↓↘长按LK	−18
⑾	站立	↓LK+RK	−20
⑿	蹲下	→☆↓↘RK	−23

恶魔仁的连续技

1) → ★ ↓ ↘ RP > ← → RP LP RP > → RP RK 或 ↘ RK RK
2) 最速 → ★ ↓ ↘ LP > 最速 → ★ ↓ ↘ LP > → → LK LP → → > ↘ RK RK
3) ← LP ↘ RP > ← RP RK RP LP RP
4) → ★ ↓ ↘ RK > LP+RK RP > 站立途中 RK RK
5) 延迟 → ★ ↓ ↘ RK > → → LK LP > ↘ LP RP → → > → ★ ↓ ↘ RK RK
6) → → RP（重撞墙）> ↘ LP RP > ↓ LK+RK

①各种浮空技的基本连续技，罗刹门的出招时机要把握好，这样在之后接胴拔或风神拳都是有可能的。
②高难度的强力华丽连续技，攻击力达71，马头螺旋（→→LK LP RK）的前两发之后输入→→可转身移动，这样踵落就可以命中。



▲一些连技将对手逼至版边形成轻撞墙时，可使用LP RP后↓LK+RK来追打。

③破哗打～风神拳后的标准连技，虽然会因为对手的位置造成稳定性不足，但刚好五成体力的攻击力相当强劲，在下段裁脚技后使用效果突出。
④奈落之后的公式连技，应熟练掌握。白鹭游舞之后还可接胴拔或风神拳。
⑤奈落延迟出招后收招更快，所以可以接马头螺旋的前两段，鬼八门之后前冲可以减小硬直，最速奈落两段，倒地状态或起身时攻击力相同，威力在五成体力以上，只是难度相当高。
⑥重撞墙引发后的实惠型连技，鬼八门后前冲以确定紫云二段蹴全部命中。

风神步派生的合理运用



▲恶魔仁的大威力连续技与最速风神拳有必然的联系，而确认、抓对手出招空档等方面，最速的表现也会相当活跃。

风神步在"《铁拳》系列"中十分出名，这是因为各种强力的派生技使风神步既华丽又实用。围绕风神步为核心的战术也是恶魔仁的主流战术。

先说说风神拳。风神拳被防御时会有10帧破绽，但最速风神拳可以将对手弹开，自己的硬直也缩短了，除蹲防以外，都会是恶魔仁有利。因此，对最速风神拳的常握程度也会直接影响恶魔仁的使用实力。在对手使用技巧连携，并使用一些小破绽技压迫式地进攻的时候，疾退或是横移动闪开，令对手出空招，再使用风神拳强袭的战术也极为重要。风神拳在这些战术中扮演的也是必要技巧的角色，是伤害值的主要来源，对战力会有重大影响。不过，对付喜欢下蹲的对手时还是要小心一些，最速风神拳不能无责任地随意使用，它只是一种战术，并不是一种炫耀技术的工具。

下段攻击方面，奈落是十分重要的技巧，但最好不要用第二段，因为一段命中后可追加威力较高的连技。

步法之后还有几种选择肢。在步法使用后方向回中，就可以使用站立途中技，踵落第一下的牵制效果不错，而恶魔仁的追突与风间仁的追突一样，都是性能优秀的浮空技，与奈落混合使用是二择的基本方案。



▲恶魔仁还有一种所谓的"最迟风神拳"，不会将对手打飞，很有意思。

面对恶魔仁时的策略

恶魔仁虽然没有什么强力的状态类招式，但是风神步的蹲状态还是要小心。特别要注意强力的站立途中技追突，在使用上段和下段技前有考量的必要。追突发生为14帧，在防御住很多角色的主力下段技之后都可以确认反击，空发时硬直也比较小，中距离时打对手的突进非常好用。因此中距离前冲后，要有防御的意识，盲目出招很可能就被浮起来了。防御住追突后12帧以下的招式可用来反击，每次防御之后的反击机会都不应放过。

三段技马头螺旋（→→LK LP RK）和牛头旋风（→→LK LP LK）是中、下段派生技，由于第二段是上段攻击，可蹲下回避反击，而第三段出招很慢，所以也可以在防御前两段后用发生较快的招式进行截击。



▲马头和牛头的中、下段属于派生，不是二择，因此可以在防住第二下后反击。

经典招式罗刹门·壹和贰三下均为中段，对付的方法是在防住前两下后立即右横移，便可回避第三下。但因为恶魔仁可以用横移动来减少硬直时间，所以理论上只能用8帧技才能确定反击命中。

破哗打～风神步（←LP↘）的性能也要特别注意，LP为10帧的角色要小心之后的风神拳无法截击。而跳状态的等活闪空和叫唤闪空的中、下段派生也要特别留意。破哗打～风神步后的派生有一种比较安全的对付方法是防住第一段后横移动，再用跳状态技来反击，只要不是发生特别慢的招式，基本上都可以反击得手。

最后，注意一下下段技奈落，不过恶魔仁的奈落性能并不突出，防御后以大技反击也是基本常识。

CHECK 三岛平八的投技确认技

裸绨（近身LP+LK或→LP+LK）：没有确认技。
金刚落（近身RP+RK或→RP+RK）：↙LK确认，鬼下驮更为强力，但对手后转可回避，快速起身后蹲防可防御。
超头槌（→→LP+RP）：对手没有受身时鬼下驮确认。
头槌突（→→LP+RK／男性角色限定）：奈落一发确认，在近墙壁时鬼下驮可以确认。
放宙手（↓↘→LP）：在墙壁右侧可将对手扔到墙上，此时奈落追打确认。放宙手的在风神步中的输入法为→☆↓↘←→LP，熟练使用可以令这一招的实用度增加不少。



HEIHACHI MISHIMA

三岛平八

平八大叔在本作中依然是极其威猛的三岛家强力角色，加入了大量新技的平八是本作中的最强确认反击型角色。在更多人了解了他的性能之后，一定会刮起一阵“平八旋风”。

平八的基本战术

既然是三岛家的角色，那么以风神步为主轴的中距离战依然是平八的一大法宝，而影生门（↙RP）和伏龙脚（蹲状态时↘RK）等新技的加入也使平八如虎添翼。最速风神拳、瓦割（↓LP）、金刚枪掌（↓↘→RP）等招式是迎击对手的基本技，前作中威猛的无双连拳（↘LP RP）本作中依然有着十分重要的作用，13帧的发生时间用来确认或抓对手出空招的时机都是相当不错的。中距离战中除了风神步，奈落与鬼神拳（→→RP）也能起到二择的作用。

平八在近距离战时，闪光烈拳的上段压制战术依然有用，而发生12帧的刚掌波（LP+RP）的突袭和连携作用也不容小视。从连携方面来说，多闻杀・壹（→LP←RP LP）两发后中止的牵制还是比较实用的。→LP后可根据对手行动来应对，结合投技进行二择或多择。另外，左踵落（→→LK）和里旋空刃脚（↗LK RK）均是对手防御后平八有利，也可适时使用。

贰连刚掌波的恐怖性能

为什么会说平八是最强的确认反击型角色呢？主要是因为贰连刚掌波（RP RP LP+RP）在确认时拥有的极其霸道的超强性能。贰连刚掌波发生为10帧，第一击命中第二击必中，对手会被推远倒地，而此时前冲使用鬼神拳（→→RP）是可以确定命中的，可损对手四成半的体力；如果对手推方向前受身，那更惨，依然会被确认浮空，与连技攻击力相加在伤害在七成体力以上。一个10帧的破绽就可能造成这样的后果，这只能用恐怖来形容。

不过鬼神拳的输入时机还是需要一定时间的练习才能掌握的，高确率地命中有一定难度的，鬼神拳空发时会受到对手的反击，所以如果要从安全角度出发，那前冲后使用鬼下驮（对手倒地中↓RK）也是可行的。

贰连刚掌波两下之间的间隔为8帧，防御第一下后是没有截击的可能的，第二下防住也没有确定的反击技，安全性高。贰连刚掌波唯一的缺点是第一击距离很近，所以在用于确认时，最好看清双方的距离之后再使用，以免对手疾退后造成贰连刚掌波落空，而受到反击。



▲10帧发生速度的贰连刚掌波在近距离时用于确认相当有用。



▲之后再接以鬼神拳，其攻击力高达65点，相当恐怖！

狙击对手的受身

本作的一八具有强力的“受身取”技巧，这里也为大家介绍一下。

打击对手起身的手段有两种，一个是鬼下驮，另一个是新技冥凤翼（↘LP+RP）。对手倒地后不受身，就要鬼下驮追打；若受身，那么只要在合适的时机使用冥凤翼，那么就可以命中对手的侧背面，这也是其受身取的原理。

举个实例，空中连续技以奈落2发～雷神拳（→☆↓↘RK RK ☆ LP）结尾时，前冲到对手附近，在对手着地瞬间先读对手是否受身，以鬼下驮追打不受身的对手，以冥凤翼攻击受身的对手，强力的倒地二择会令对手非常头大。



▲以奈落雷神拳结尾的连续技后前冲一步，在对手着地时使用冥凤翼，便可形成受身取。

平八的连续技

1) ↘LP RP > ↘LP LP > →★↓↘RK RK ★ LP
2) →→RP > ↘RP > LP > →★↓↘RK RK ★ LP
3) 最速→★↓↘RP > 最速→★↓↘RP > LP RP > →★↓↘RK RK ★ LP
4) 站立途中RP（COUNTER）> →★↓↘RK RK ★ LP > ↓LP
5) →→LK > →★↓↘RK RK ★ RK > ↓↘→RP
6) LP LP RP（重撞墙）> ←→RP RP > ↓RK

①无双连拳后的基本连击，风神步的输入时机要掌握好。因为无双连拳是常用技巧，所以这套连技一定要熟练。

②鬼神拳后的连续技，构成与无双连拳连技略有不同，两个连技之后均可以使用“受身取”技巧。

③高难度强力连续技，体力伤害刚好过半，而且之后还能添加“受身取”攻势，相当可怕，只是实用性和成功率有待考量。

④观音碎（站立途中RP）COUNTER时的连续技，因为观音碎发生并不快，所以用到此连技的机会可能不多。

⑤部分连技中，三段奈落后可追加金刚枪掌，比较帅气的连技，了解掌握一下即可。

⑥重撞墙后的确定追打方式，用右踵落接鬼下驮也是可以的。

平八的确认反击技

	状态	招式	帧数
①	站立	LP LP RP	10
②	站立	RP RP LP+RP	10
③	蹲下	站立途中RK RK	11
④	站立	→LP+RP	12
⑤	站立	LP+RP	12
⑥	站立	↘LP RP	13
⑦	站立	最速→☆↓↘RP	14
⑧	站立	↓RP	14
⑨	站立	↓↘→RP	14
⑩	蹲下	站立途中LK	15
(11)	蹲下	站立途中RP	18
(12)	站／蹲	→→RP	21

平八的被确认技

	状态	招式	帧数
①	站立	→☆↓↘RP	−11
②	站立	↘LP+RP	−11
③	站立	↓LP RP	−12
④	蹲下	←LK LK	−12
⑤	站立	→LP+RP	−14
⑥	站立	↓↘→RP	−15
⑦	蹲下	↙RP	−15
⑧	站立	→→RP	−16
⑨	站立	LP LP RP	−17
⑩	站立	↘LP RP	−27
(11)	蹲下	蹲状态↘RK	−27
(12)	蹲下	→☆↘RK	−28

面对平八时的策略

面对平八时最大的麻烦应该是其强大的确认性能，近距离10帧的贰连刚掌波和中距离13帧的无双连拳，对乱出招者会是极大的威胁，因此，帧数和距离的计算是面对平八时左右胜负的关键。只要是平八防御后会使其弹开半个身位以上的技巧，那么就不必担心贰连刚掌波的可怕性能，13帧以下破绽的技巧也不会让无双连拳有机可趁，擅于中距离战，有选择性地使用招式也会在对抗平八时起到事半功倍的效果。

相对于其他三岛家的角色，平八因为有一些性能卓越的新技，所以不会太依赖于风神步战术或最速风神拳，所以对风神步的警备倒并不是需要放在第一位的。需要指出的是，请先熟悉一下平八的几个新下段技，以免受到偷袭。

最后，还是关于无双连拳的。因为无双连拳被防御后有27帧的大破绽，所以在防御后一定要使用最大段的连续技来还击，这样才能有效抑制这一强力技巧，让平八的使用者不敢贸然使用。防御住奈落之后也是如此，用于反击的连技要熟练掌握。



▲无双连拳发生快，但破绽大，可以说是把双刃剑。



DMC3深度研究

文 炽天堂攻略组 ARC

在这里为大家带来的是《鬼泣3》深度研究报告，距上次赶制影像和文字研究稿件后的2个月的时间里，我和我的搭档Hikaru一直抽空在研究这款动作经典。由于时间比起上次要充分很多，心得体会也有不少，现在就拿出来和大家一起分享。

鬼泣3	Capcom	ACT
PS2 DEVIL MAY CRY 3	2005年2月17日	日版
1人	360KB	6800日元
只对应DS2手柄		



无伤害零魔力BOSS战晋级

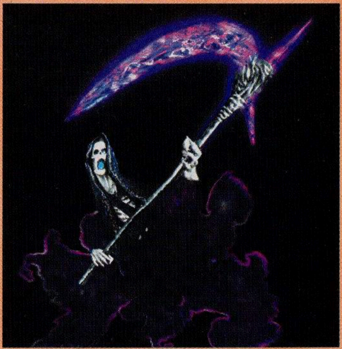
首先，我想说一下无伤害零魔力BOSS的进化版本。我经常会在www.levelup.cn上出没，各位玩家有不明之处或更好的方法可以来找我一同交流。还是和上次一样，一个一个从头道来吧！

MISSION 02 先驱 BOSS VANGUARD

第2关的BOSS先驱，由于其攻击方式比较简单。平时就只会在你近身时使用镰刀象征性的攻击2次，出手动作较慢，躲开一般不是问题。挥挥手，伴随着一阵诡异的笑声消失之后，会使用自下而上的镰刀上撩攻击或是速度很快的突进攻击。选用职业为皇家守卫的话，就根本不需要去回避了。在这里，先把瞬时防御先驱的所有招式的时机向大家说明一下。瞬时防御的时机同时也就是Just Release的时机。先驱普通的镰刀2连斩的第1下攻击判定发生时间较晚，要晚一些按防御。记住在此时使用Just Release是很不明智的选择，因为有很大几率会和先驱的第2刀相碰撞，"当！"一声过后，你的怒气槽就空了，却伤不到先驱分毫。至于第2刀，攻击判定的持



续时间要比第1刀长，在整个横扫的过程中都有攻击判定存在。防御的话，要等镰刀快打到你的时候按，Just Release的时间就比较宽松了。3珠释放，一次可扣除先驱近半的体力，相当可观。先驱消失后的3轮攻击也可以好好利用。用瞬时防御来积攒怒气。在这里，还是要提一下锁定键的自动索敌功能，能让你在第一时间里掌握先驱的出现地点，同时也能确认先驱所采用的攻击方式，有利于我们在第一时间采用相应的手段来进行反击。地上出现荡漾的水波，就说明你要面对的是镰刀上撩攻击，这里有2种方法都能达成瞬时防御，大家可根据对先驱招式的熟练程度来选择适合自己的方法。先驱的上撩攻击判定持续的时间较长，上撩过程中的刀光是一直存在攻击判定的，第1种操作简单成功几率很高，在看到水波后立即走出先驱的攻击范围，等刀光一出现，就马上对着刀光跳过去，同时按防御键。这里是主动地去防御，用跳的理由是能更容易掌握敌人攻击判定出现到按防御键的时间差。这个技巧在后面很多地方都要用到。另一种方法就需要非常熟悉先驱攻击判定出现的时间。在水波出现后不用走开，就站在原地，在先驱镰刀上撩攻击判定出现前起跳，在空中按防御键对刀光进行瞬时防御。这对先驱出招时间的把握有着相当高的要求。建议使用第1种方法来进行瞬时防御。如果没看到水波，那就说明先驱将使用速度很快的突进攻击。锁定键的自动索敌功能在这里就显得尤为重要了，轻点锁定键，但丁就会自动转到先驱的现身地点所在的方向。这时要做的就是轻按跳跃键再立即进行瞬时防御。要点在于如何扣准时间差起跳。算准的话只要在起跳的同时按防御键就能瞬时防御了。先驱在黑云中现身的位置与你所在位置的距离决定起跳时机。诀窍在于先驱每次现身都伴随着一种特殊音效，距离近的话，在这种声音快要消失的时候就可以起跳并按防御键了。远的话可以晚半秒再起跳。防御说完了，再稍微说一下Just Release，自下而上的镰刀上撩攻击，在算准先驱出招时间的基础上提前起跳，由于用到了锁定键自动索敌的功能，所以在起跳后就马上把左摇杆推向但丁脸所对的方向，然后就是在能进行瞬时防御的时机按下防御键就能完成Just Release。至于突进攻击，由于使用锁定键的自动索敌功能后系统会自动把但丁转向先驱冲过来的方向。



此时要做的就是起跳，左摇杆推向但丁脸所对的方向再按防御键了。如果在蓄满3颗怒气的情况下进入BOSS战，上来先用Kalina Ann攻击2次，在先驱消失后的第1次攻击时使用Just Release，接下来的2次攻击都使用瞬时防御来积攒怒气，2次瞬时防御能蓄1格半。在先驱现身时马上使用Kalina Ann攻击4次，记得要用防御键来取消收招的硬直，要不然是无法进行4次攻击的。先驱再次消失，前2次攻击我们使用瞬时防御来积攒怒气，第3次攻击的话就还他一个Just Release，好了搞定收工。估计时间在16秒左右。如果配上Beowulf魔人的高攻击力加成，在先驱攻击的时候先来个10格魔力爆发再加上Just Release，可扣除BOSS一大半的体力。

MISSION 03 地狱三头犬
BOSS CERBERUS

先驱的打法更新了，地狱三头犬的打法也有改进，分为行骗师版本和皇家守卫版本。先说一下行骗师版本吧，躲避地狱三头犬各种攻击的方法我想大家都已经很熟悉了，所以在这里我就不多说了，有一点要说的是，当它使冰棱从上方落下来砸你的时候，在看清冰棱的落点的前提下，用跑步就能躲过，地狱三头犬第1形态放出的冰棱很少，很容易躲过，第2形态冰棱的数目大增，在不变魔人的状态下用跑步虽说也能躲，但对反应有着较高的要求。不推荐使用。朝一个方向连续3次低空Sky Star是最安全的回避方法。还有在使用风火双刃进行攻击的时候尽量不要和墙贴得很近，因为有一定的几率会使出踩墙2段跳。踩墙2段跳的动作较慢，如果此时刚好遇到地狱三头犬利爪的拍击，就只能眼睁睁看着但丁被打，因为踩墙这个动作是无法用Sky Star来取消的。快速击倒地狱三头犬的要点就是把它打趴，趁它趴下的时间用风火双刃狂攻，能一次扣除地狱三头犬大量的体力。在这里先向大家介绍一下把它打趴的方法。在短时间内给地狱三头犬造成很大的伤害，它就会趴下。先用霰弹枪把3个头的冰层都打破，然后利用2段跳攻击2次，尽量在最高点出刀，目的是一次攻击能同时打到3个脑袋，地狱三头犬被风火双刃击中的时会出现小簇燃烧的火焰，可根据这个来确认一次攻击同时打中地狱三头犬脑袋的数目。平时采取正面强攻的方法也能奏效，可是当你在攻击时BOSS使出一些判定出现极快的招式来反击的话，中招的可能性很大，因为跳跃斩击在出招途中是无法用Sky Star来取消的。吐冰球的头在攻击时我们无法进行正面强攻，只有在它侧面用跳斩来攻击，或是在它攻击过后的硬直时间里走到正面进行反击。使冰棱从上方落下来砸你的脑袋在攻击时，建议在确认大部分冰棱落点后用跑动躲过后立即使用Air Trick快速与BOSS接近并进行一次斩击，然后马上用Sky Star脱离火线。向地面吐冻气的脑袋进行攻击的时候，是我们进行正面强攻的大好时机，因为它的攻击判定只出现在地面，使用跳斩再2段跳斩，并在下降过程中用开枪来取消斩的收招动作后再用斩来取消枪的动作来达到长时间滞空并进行攻击的目的，最后再使用Air Trick斩来攻击，这样一次能削减BOSS不少体力，最重要的是如果所处的位置得当，能同时攻击到3个脑袋的话，这一轮攻击过后，再随便补上几下就能把它打趴下。地狱三头犬在即将倒地之前，有一定几率会出现竭力躲避但丁攻击的情况，具体表现为低头跺步拉开与但丁的距离。也只有在这个时候能在凶恶的三头犬脸上看到恐惧的表情。这时马上使用Air Trick或是Sky Star拉近距离进行攻击，就能把地狱三头犬打趴在地了。如果错过这个机会的话，在三头犬进行冰层补充后就前功尽弃了，又要从头开始。打趴后建议使用风火双刃的普通5连斩，这招的攻击范围较大，站在2个头中间攻击的话，能同时命中3个脑袋，5连斩结束后马上使用跳斩狂砍。这样一次可扣除BOSS近40%的体力。当BOSS起身时，仍旧可以使用跳斩进行狂攻。三头犬摇头的时候，也是进攻的大好时机，而且有很大几率同时命中3个脑袋。地狱三头犬在受到一定伤害之后，会使用大范围的冰系攻击，之后就会全身发红，所有招式都有所强化，攻击频率也提高了不少。大范围的冰系攻击可利用Sky Star的无敌时间来躲，躲过后马上补上2刀。BOSS在攻击一段时间后会高高仰起进行冰层补充，此时可以用2段跳斩攻击一次，出刀后马上使用霰弹枪攻击来取消斩击的硬直并继续滞空，然后再用斩击来取消霰弹枪攻击的硬直同时达到攻击的目的。行骗师版本到这里就告一段落了，接下来让我们一起来看一下皇家守卫版本吧。



皇家守卫，需要熟悉三头犬的招式之后才能上阵。首先要熟练掌握用防御键取消枪械攻击收招硬直的时机，从而达到快速连射的效果。一上场就马上使用霰弹枪的快速连射打破3个头上的冰层，建议把切换锁定设成L1，这样操作起来更为快捷。破冰有个小窍门，先锁定BOSS最左边或是最右边的头，在使用霰弹枪连射的同时向右或左缓缓移动，在打碎一个头的冰层后马上切换锁盯目标，这样走一圈下来，就能迅速地把3个头上的冰层全打碎。基本作战思路和使用行骗师时基本相同，抓住时机把BOSS打趴在地再进行狂攻。至于在空中使用枪械攻击和冷兵器攻击相互取消的技巧还是要熟练掌握的。这样在一次跳跃的滞空时间里就能用风火双刃攻击2次，加上2段跳就能在BOSS向地面吐冻气的时候连续攻击4次。皇家守卫的最大优势在于不需要躲避BOSS的一些攻击，直接使用瞬时防御就可以化险为夷。同时还能积蓄怒气，为以后的反击打基础。不要刻意去防御，瞬时防御要在实在无法回避的情况下使用，平时要做的就是抓住机会进攻。BOSS吐出的冰球可以用跳跃瞬时防御的方法来对付，只要稍加练习就能熟练运用。至于空中落下的大量冰棱么，可以通过观看地面白斑的亮度来推定下落的密度，白斑越亮就代表同一时间内该点落下冰棱数目越多。在BOSS攻击后，我们可先站在原地不动，在冰棱即将砸到你的瞬间使用小跳瞬时防御，趁着瞬时防御后所附带的几帧无敌时间落地，马上使用侧滚躲过余下的冰棱。站在原地不动的目的是吸引火力，用瞬时防御可一下防住大量的冰棱，这样再利用侧滚的无敌时间躲过余下数目较少的冰棱的成功率就会大大上升。这套动作能快速积攒怒气，但是需要花一定的时间来练习。BOSS的利爪攻击没有防御的必要，左爪动作极快，往往还没来得及反应就已经中招。右爪的2连击间隔时间较长，等着瞬时防御的话反而浪费时间。再说BOSS在使用利爪攻击的时候，是能用跳斩进行反击的。不推荐站在左爪所能够到的范围之内。因为速度实在太快，再加上没有出招的前兆。右爪攻击范围虽说要比左爪大很多，但由于出手很慢，而且在攻击时存在攻击盲点，所以可以在它攻击的时候站到左侧进行反击。不推荐在右侧用跳跃躲过再进行反击的原因是BOSS在使用右爪攻击时整个身体是倾斜的，使用跳斩攻击收效不大。值得一提的是右爪的攻击判定不仅仅存在于爪子上，如果跳跃高度过低的话，有可能被它的前肢打中。万一在正面强攻时，BOSS探头出来咬你，这时就要



看反应和你对这招的熟悉程度了，处在正中央的话，需要进行3次瞬时防御才行，稍微旁边一点的话2次就够了。用头撞你的话，处在正面的话，看到BOSS头一低下就可以起跳了，起跳后做什么，当然是按防御键进行瞬时防御。在侧面的话，有一定几率会与BOSS的脑袋擦边过。这招最诡异的地方在于BOSS收招过程中也是具有攻击判定的，就是说在BOSS抬头过程中被碰到也会受伤。整个身体扑过来的这招，由于在整个奔跑过程中都存在攻击判定。所以在掌握好距离的情况下进行瞬时防御还是比较简单的。顺便提一下，BOSS这招是最容易用Just Release来进行反击的。在3个头的冰层都被打破的情况下，3级怒气的Just Release给BOSS造成的伤害十分可观。不过是否能同时击中多个脑袋和你的站位还有释放的时机有关，需要多加练习才行。另外，在BOSS浑身发红前使用的大范围的冰系攻击，也是能用Just Release来反击的，要点是起跳的时间尽量晚一些，因为这招的攻击判定是在BOSS前爪快要落地的时候才出现的，跳得要高一些，尽量站中间，这样成功的几率才大一些。还有当BOSS用头来撞你的时候同样也能用Just Release来反击，释放的时机和平时瞬时防御的时机相同。好了，目前对付地狱三头犬的方法就改良了这些，行骗师版本能提高的空间应该不大了，至于皇家守卫嘛，如何能使Just Release同时击中BOSS3个脑袋，目前还没找到很稳的方法，一旦找到合适的方法，一定在第一时间通过Levelup和大家分享。

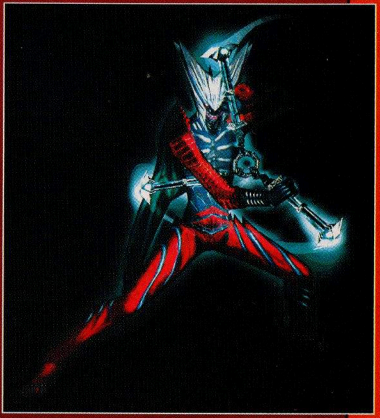


MISSION 05 阿吉尼与楼陀罗

BOSS AGNI&RUDRA



对付第5关的BOSS分为枪神版本和剑圣版本。剑圣版本可以先杀其中一个，枪神版本则要在一个回合内击倒2人。这两个BOSS用冰属性的Cerberus攻击会有20%的额外攻击力加成。但由于Cerberus的基本攻击力不高，配合剑圣这个职业也没有攻击力特别强劲的招式，再加上杀死一个BOSS后余下的那个使用双刀就马上能增强对冰的抗性，所以不推荐使用。所以选用剑圣与BOSS战斗的话，还是以空中对刀为主，在2个BOSS都存活的情况下，其中一个刀被震飞后不建议猛攻。在躲避另一个攻击的间隙适当的攻击几下。当杀死其中一个后，另一个使用双刀与你战斗，此时，他的物理防御力会有所上升。在双刀被震飞的情况下，马上使用Real Impact进行攻击，在上升到顶端的时候立即切换成Rebellion一刀劈下来，目的是加快落地速度。一落地马上再使出Real Impact，在最高点的时候用同样的尽快落地，别急，还能再来一个Real Impact，此时BOSS会跳起接住飞回来的双刀，所以这个Real Impact是必中的。虽说此时BOSS防御力有所提高，但3个Real Impact造成的伤害还是相当可观的。当BOSS使用大范围的火圈攻击时，只要紧贴BOSS，在他挥刀的时候用跳跃进行躲避，在下降过程中还能用Killer Bee或是The Hammer攻击一次。此时BOSS手中的刀是不具有攻击判定的，不用担心站得过近会被刮中这个问题。只要留意迅速扩散的火圈就行了。在这里向大家介绍一下我们目前使用的较为安全的对刀方法。首先要做的是看准BOSS的出手时机，第1刀拼上了，后面几下只要在没被另外一个打断的情况下有节奏的按键就行了。选用武器为Rebellion，因为Rebellion的跳斩攻击判定持续时间很长，从砍这个动作出现一直到落地都有判定。建议故意使用3连斩引BOSS出Block，这时就可以2段跳了，要说明的是，这里使用的2段跳，2次按跳的时间间隔要尽量短。这样更有利于高度的控制和时间差的掌握。AGNI出横斩时右手会向右方伸展，当他伸到最右端的时候，你就可以在2段跳的途中一剑劈下来与他对刀了。RUDRA出上撩时左手会向后方伸展，当他举到最高点的时候，就可以按攻击键了。好了，再让我向大家介绍一下改进后的枪神版吧。在这款游戏里，任何Crazy Combo在华丽度评价处在Stylish的时候都能延长攻击时间。职业所特有的Crazy Combo技在华丽度评价为Stylish还有额外的攻击力加成或是攻击回数上升。比如剑圣的Tornado，在华丽度评价为Stylish的时候转的时间明显要长。而枪神的Point Blank在一般情况下只能进向3连射，但在华丽度评价为Stylish的时候就能达到5连射。由于枪械攻击在2人都存活的情况下对2人造成的伤害是全额伤害，但在杀死一个另一个使用双刀的情况下，枪械攻击对其造成的伤害只有本身攻击力的20%。所以切记要使2个BOSS的血基本持平。在震飞其中一个的刀后，用Point Blank攻击2、3次再使用Fireworks迫使另外一个防御，然后再用Point Blank攻击2、3次，同样不要忘了使用Fireworks迫使另外一个防御。这样在攻击的同时又能阻止另一个进攻。前提是Fireworks甩出的子弹的落点要与BOSS所处的位置重合。如果BOSS趁着间隙进行反扑的话，适当的回避还是需要的，切记不要贪打。在一个回合里如果能2次把同一个人的刀震飞并用上述方法攻击的话，一回合扣除过半的体力也是很有可能的。至于这2个BOSS攻击时的一些回避的方法在这里我就不重述了，在熟悉BOSS攻击方式，抓住每个机会进攻，适当进行一些回避，在不用魔力的情况下完全能在3分钟以内结束战斗。



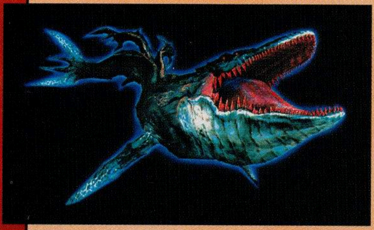
MISSION 08 巨鲸之心

BOSS HEART OF LEVIATHAN

第8关的BOSS巨鲸之心的打法也有所改进，由以前的剑圣版升级到皇家守卫版。首先要熟练掌握用防御键取消Kalina Ann收招硬直进行连射的技巧。这招用来打爆BOSS的右肺收效很好，站位适当的话，可在攻击右肺的同时波及到杂兵，使杂兵无法轻易靠近。这关出现的杂兵，名为嫉妒，攻击方式非常简单，只会在你接近的时候使用镰刀象征性地攻击一下，但是像Stinger这种吹飞性质的技能是无法一次将他们击倒在地的，魔化后更是变本加厉，很多攻击都无法对他的行动造成任何影响。在这里先向大家介绍一下一个非常重要的概念。临界值，每种杂兵临界值的上限都不相同，临界值直接影响杂兵的所有行动，在普通状态下或许不太察觉得到，只要攻击就能突破杂兵临界值的上限，强行中断杂兵的行动，使其处在受创无法自由行动的状态。但是，魔化后的杂兵临界值会猛增到原来的3倍，此时，在杂兵临界值上限未被突破前我们是不能对杂兵的行动造成任何干扰的。举个最简单的例子，普通状态下的色欲，用Stinger一下就能将其击飞，但在其魔化后使用突进攻击的同时用Stinger对其迎头痛击是无法奏效的，结果就是色欲在被Stinger击中后没有任何反应，但丁白白挨了一刀。魔化后的杂兵临界值被打破时的具体表现是打趔趄。要注意的是临界值在被击破后的一定时间内会自动恢复。所以在杂兵临界值被打破的时间里要尽量抓紧时间攻击。这关所特有的杂兵嫉妒，魔化后的临界值很高，反正BOSS的激光扫射是敌我不分的，所以没有和他们纠缠的必要。在攻击BOSS右肺的时候，散开的炮灰对杂兵也有一定的干扰效果，但不要过分依赖。杂兵围上来的话，可用2段跳突围，由于嫉妒行走的速度很慢，所以很容易脱围继续狂轰BOSS的右肺，这样很快就能把右肺打爆。顺便说一下，用Kalina Ann攻击右肺的话，12次就可以将它打爆。右肺被打爆后，BOSS的核心部分马上会进行5次敌我不分激光扫射，在整个扫射过程中激光都是有攻击判定存在的。而且激光的攻击力超大，一旦命中，损失的体力接近一排。如果被多段命中的话，体力将会所剩无几。但就因为激光的高攻击力和多段判定，为



我们迅速积攒怒气提供了条件。首先说一下站位，站位在防御BOSS的激光时显得非常重要。与BOSS的核心站在同一直线上，2束激光在扫射过程中会在这条线上重合。瞬时防御激光的时机很难用语言表达，只能靠多多练习来熟悉来掌握了。正常情况下，瞬时防御2次就能蓄满3颗怒气，也有一次瞬时防御就蓄满3颗的情况。其实在这里是利用了激光的多段攻击判定，站在中间，在激光快要击中你的瞬间进行瞬时防御，然后立即再按一次防御键，趁着激光束还没从但丁身上移开的时候再主动防御一次，这样就能在短时间里迅速攒满怒气。有时候会发生在瞬时防御同时出现空间碎裂的情况，这是因为攻击力很大的招式在没有进行瞬时防御的时候会强行解除但丁的防御姿势同时出现空间碎裂的效果。但由于瞬时防御后附带的几帧无敌时间，仍旧可以化险为夷。对着正在攻击的核心使用空中Just Release难度很高，需要有一定的提前意识，大风险大回报，成功的话能给BOSS带来很大的伤害，不要忘了，激光的攻击判定是一直存在的，所以在Just Release成功马上要用瞬时防御来收尾，要不然，被2根光束同时击中可不是闹着玩的。等攻击过后，BOSS会露出像果冻一样的核心，这时建议站在核心的左侧，脸向右锁定核心狂轰。这样能最大限度的利用炮灰阻止杂兵上前干扰。在能熟练运用防御键取消Kalina Ann收招硬直的情况下能攻击9下。如果还有3格怒气的话，不用客气，夹杂着普通3级Release的一轮攻击，能扣除BOSS25%左右的体力。到这里巨鲸之心的改良打法就告一段落了。



MISSION 11 贝尔沃夫

BOSS BEOWULF

好了，终于轮到Beowulf了，选用职业依然是最有深度的皇家守卫。武器方面选的风火双刃和大剑背叛者。风火双刃入围的原因在于空中使用普通斩后落地几乎无硬直，能使用跳斩再2段跳斩的方式进行攻击。背叛者的优势则在于他出招的速度。积攒怒气的主要手段是瞬时防御BOSS的3连拳，第1拳在紧贴BOSS的情况下几乎可以无视。但后面2拳就必须要用瞬时防御了。距离稍远的话，3拳都可以用瞬时防御来化解。同时可以积攒1格半怒气。第1、2两拳之间的时间间隔要比第2、3两拳之间的时间间隔要短，这点是需要注意的，因为这个直接影响到按键的时机。第2拳和第3拳建议使用空中瞬时防御。因为这样能更容易掌握瞬时防御的按键时机。从BOSS招式判定出现的那一刻到该招即将命中但丁的瞬间的这段时间=轻跳滞空途中按下防御键的时间，这就是使用空中瞬时防御的本质所在。按跳跃键的主要原因打造时间差。降低原本对时间把握十分苛刻的瞬时防御的难度。第3拳砸下来的同时，BOSS整个身体是倾斜的，头部离地只有1人高。在砸下来的瞬间使用Just Release能命中BOSS的弱点一头部。使用冷兵器击中BOSS的头部，给BOSS造成的伤害值是该招自身攻击的250%。所以一个3级怒气的Just Release给BOSS带来的伤害值十分可观。在用风火双刃砍中BOSS的右眼后，BOSS会用右手护眼，左手一顿乱抓。此时跳跃或是站在BOSS身体的右侧是很不明智的选择，他的手绝对比你想象的要长。贴着BOSS的左腿，同时用背叛者攻击非常安全。与BOSS站得太近，他有很大几率会用脚来踩



你，这时使用瞬时防御或直接跳起来攻击BOSS头部都是不错的选择。BOSS踩人时判定出现较晚，所以用瞬时防御应付时按键要稍微慢一点。至于双眼向前方射出光束这招，在蓄满3级怒气的情况下，先使用跳跃引诱BOSS出招，然后马上使用跳Just Release来还击。由于这招攻击判定持续时间较长，所以能进行Just Release的时间也相对比较宽松。这招是最容易用Just Release来反击的招式之一。打中同样是BOSS的弱点。损血量相当可观。连续多次击中BOSS的右眼，BOSS会用右手捂着眼睛半跪在地，起身的同时会张开背后的翅膀使用大范围的光属性攻击。这时是能用跳跃Just Release进行反击的，记住一定要跳到最高点，要不然是无法攻击到BOSS的头部的。站在BOSS的正面，看到脚下白光亮起瞬间就可以起跳并进行Just Release了。BOSS在右眼没被重创且体力减去30%左右的情况下也会张开翅膀使用大范围的光属性攻击。这时进行



跳跃Just Release方法和时机就有所不同了，BOSS在体力损失30%左右的身体会向后仰，这时候马上跑到BOSS背后，按住锁定不要放开，在BOSS双手撑开的一刹那，就可以使用跳跃Just Release来进行反击了。整个动作一气呵成，感觉怎一个爽字了得。建议在跳的同时就把左摇杆推向但丁脸所对的方向。这样能在某种程度上降低了操作的难度。BOSS站着使出大范围的光属性攻击和跪着使出大范围的光属性攻击的判定出现时间是不同的，跪着使出大范围的光属性攻击的判定比站着要早。BOSS站着使出大范围的光属性攻击时，在脚下白光亮起后再起跳完全来得及。过早起跳是不明智的。在大范围的光属性攻击过后，BOSS右眼发红，尾巴冒气，会趴下像野兽一样窜来窜去。在整个跑动过程中攻击判定是一直存在的。此时，只要站在BOSS正面使用跳跃瞬时防御，就能让BOSS一个趔趄后身体后仰。抓紧这个机会用风火双刃攻击BOSS头部2次。顺



便提一下，当BOSS身体向后仰的时候，攻击BOSS的头部，即使打中右眼，BOSS也不会有什么过激的反应。当BOSS跑到画面的一端，站直后会连续跺脚5次，在看清BOSS行走路线的情况下，切换武器的同时使用Stinger之类移动距离超长的技巧，迅速靠近BOSS，站到BOSS右脚旁边，连续5次瞬时防御，这个对操作要求不是很高，防住第1下之后，接下来4下只要有节奏地按键就行了。这个阶段的BOSS会把从天而降的牢笼向但丁所在的位置砸去，第2个和第5个牢笼是向上的，另外3个是贴着地面的，仔细观察一下就能发现，BOSS用右手勾拳砸出去的牢笼是向上的，用左手直拳砸出去的牢笼是贴着地面的，此时贴着BOSS正面，完全可以无视牢笼的存在，同时左拳是无法对我们构成任何威胁的，这就是安全区域，但右手的勾拳就需要用到瞬时防御了。在BOSS用到右手的时候我们用到瞬时防御，其他时间都可以用背叛者来攻击，不主张在这个时候用风火双刃攻击BOSS的头部，因为有一定几率会被BOSS挤出安全区域，被自上而下的牢笼砸中也是有可能的。比较安全的方法可以站在远距离用狙击枪快速连续狙击。只要反复取消的速度够快，能把牢笼击破的同时攻击到BOSS，华丽度狂涨。牢笼也是能用瞬时防御来对付的，成功后牢笼就会四分五裂。瞬时防御一个牢笼能积攒一格怒气。第2个和第5个用跳跃瞬时防御比较简单，其他几个就要根据你与BOSS距离的远近来决定按键的时间了。BOSS那些追尾能力超强的羽毛，近身可以无视，远距离的话就只能用Ultimate来防御了，瞬时防御的时机很难把握。砸地攻击，由于其中夹杂着一个自上而下的牢笼，想瞬时防御的朋友注意了，建议站在BOSS的侧面，在脚下白光出现的刹那使用跳跃瞬时防御相对比较安全。至于如何在BOSS使出这招的时候用Just Release反击并命中BOSS弱点的方法还没有找到，如有进展，一定在第一时间拿出来和大家分享。



MISSION 12 格里昂

BOSS GERYON

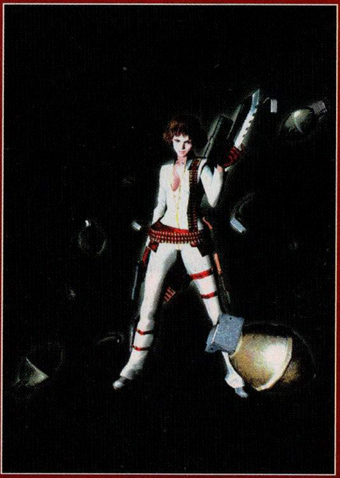
第12关的BOSS，以高机动性见长的Geryon的打法基本没变。只是稍加修改而已。桥上阶段的战斗方法在上次投稿时已经提过，所以在这里就不再重复。一到下面的斗技场，马上向BOSS跑去，跑几步后可使用Dance Macabre迅速拉近距离同时进行定位。用Real Impact将BOSS击倒在地。这时迅速后撤，站到BOSS车箱横扫打不到的地方，建议此时以BOSS为圆心，走到BOSS的侧面。等BOSS攻击一结束，马上使用2段跳Killer Bee拉近距离，同时攻击BOSS的侧面，一落地，马上使用Real Impact强攻，之后的追加技Tornado能多段命中，伤害值相当可观，BOSS在受到Tornado的攻击之后又会被打倒在地，此时要做的就是迅速脱离火线了。好了，接下来的大家应该都知道了，对，重复上述过程就能轻松快速的将BOSS击倒。



MISSION 16 女主角

BOSS LADY

女主角Lady的打法也有所更新。在这里就向大家介绍一下。选用的职业仍旧是皇家守卫。Lady擅长使用各种枪械攻击，自身对枪械攻击也有着很大的抗性。远程枪械攻击对她造成的伤害只有自身攻击的20%。Lady在被吹飞性的攻击打中后会被击飞，在倒地过程中会使用枪械来进行反击。一旦着地，起身同时还会使用刀具再次反击。接着在说"Get out of my sight"的同时用枪械进行一次自前而上的扫射。然



后就是用手枪连续射击，攻击次数基本是5次，也有只攻击4次的情况。Lady用手枪连射的速度不是固定不变的，很有可能出现2颗子弹连在一起射出的情况。最后会使用Kalina Ann给予我们致命一击。前面4轮攻击不推荐瞬时防御，原因有2个，一是Lady前4轮攻击都需要多次瞬时防御。而且第4轮手枪连射的攻击频率比较随机，在防住第1发后有节奏地按键是行不通的，要根据她射速的改变去决定按键的时机。对反应有着较高的要求。第二个原因是即使瞬时防御了前4轮攻击，也不见得会涨多少怒气。反倒是Kalina Ann的攻击，一次瞬时防御就能蓄满一颗。针对Lady的这5轮攻击，前3轮建议用侧滚的无敌时间来躲避，第4轮攻击用Ebony&Ivory连射就能把BOSS射出的子弹全部弹开。BOSS使用Kalina Ann攻击时有一定时间的起手式，建议在掌握好距离的前提下用跳跃瞬时防御来应付。由于飞弹会在先前BOSS锁定你的位置上爆炸，在飞弹射出后起跳会使飞弹飞行轨迹略微向上偏移，由于总飞行距离一定的，弹头是不会直接击中你的，你所要做的就是用瞬时防御应付爆炸后散开的炮灰。这个方法相对站在地面直接防御飞弹本体要简单很多，也比较容易操作。好了，说到这里可以向大家介绍一下我们新的作战方案了。一开始Lady会利用绳索脱离火线，此时需要回避一下，等她一落地，就走到她的视野范围之内，这时她就会说"Get out of my sight"的同时用枪械进行一次自前而上的扫射，用侧滚来回避吧，接下来的手枪连射只要用Ebony&Ivory与她硬拼即可。最后的Kalina Ann的攻击用跳跃瞬时防御就能化险为夷，防御后人还没落地马上向前2段跳，用Killer Bee攻击处于收招硬直中的BOSS，然后用Beowulf Combo1连续攻击2轮，再接三角键攻击一次后马上用Straight将BOSS击飞，同时看准时机使用3次侧滚躲过BOSS前3轮攻击，再用Ebony&Ivory连射来应付第4轮攻击，在跳跃瞬时防御Kalina Ann的攻击后立即使用前跳Killer Bee的方式来进行反击。在第3次跳跃瞬时防御住Kalina Ann攻击后的反击过后，已经扣去BOSS45%左右的体力。此时，Lady会采用第2种作战方式，利用绳索迅速脱离火线的同时用枪械攻击并附送一颗即将爆炸的手雷。然后会站在高台上连续扔雷。如果选用方法不当的话，跟在她后面跑得累死不说，抓不住攻击机会更让人恼火。在第1时间确



定Lady的落脚点，要有一定的提前意识，在用Killer Bee击中BOSS之后马上使用Beowulf Combo1攻击，第2拳命中后马上来一个普通3级怒气释放。好了，令人头痛的第2阶段就这样过去了，第3阶段的战斗方式和第1阶段完全相同，打法我就不重复了。再说一下最近发现的一些和Lady有关的趣事吧，以前发现Lady视力极差，脱离火线的时候频频失手。这次又发现Lady在子弹射光的情况下一个劲地扣扳机，直到但丁接近才回过神来。有时候看着她走进中间书架内侧，过了许久还不出来，硬着头皮进去一看，结果是不看不知道，一看吓一跳，Lady正顶着书架内侧朝着一个方向使劲跑，即使但丁站在她背后也毫无反应。接下来再让我们一起看一下杂兵战的心得吧。

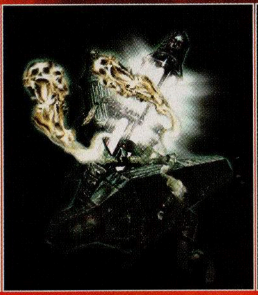




七宗罪

先提一下游戏中最基本的杂兵吧，七宗罪中的傲慢是最低级的杂兵，虽说在DMD难度下攻击意识有所加强，但仍存在行动缓慢，攻击方式单调等致命弱点，再加上魔化后临界值也不高，使用Kalina Ann一下就能打破，即使成群出现也无法对我们的但丁构成威胁。色欲的两种突进系攻击都比较令人恼火，往往在攻击其他杂兵时冷不丁地挨上一下。其中镰刀上撩攻击最需要注意，这招是在接触但丁后再展开攻击的技巧。在他滑行过程中被其触及就要挨刀。出刀的速度快得有点令人难以反应。不要期望用跳跃来回避，因为这招在整个上升过程中都是有攻击判定存在的。而且攻击范围也比较大。在未能阻止他出手的情况下，建议用侧滚来躲避。在使用皇家守卫的情况可以用瞬时防御来化解。幸好色欲在攻击之前会发出诡异的笑声，这样多少给了我们一点准备的时间。所以在与一群夹杂色欲的杂兵做战时，不但要眼观四路，还要耳听八方。使用剑圣多变的空中连击是比较安全有效的方法。懒惰会把身体包在沙中的同时进行瞬移，在大声吼叫之后会在你身边忽然出现，同时用镰刀攻击。在听到叫声之后就不要呆在原地了，使用跳跃来回避是比较常用的手段，相对也很安全。对其进行空中作业仍然是安全可靠的打法。饕餮只会在蓄力后喷沙，如果两三个饕餮同时喷沙的话，会出现画面拖慢现象。至于第8关独有的杂兵嫉妒，攻击方式和傲慢完全相同，但是临界值就要高出很多了，普通状态下Kalina Ann的一次攻击都只能将其打退，魔化后更是变本加厉，很有可能在你打得兴起的时候给你来上一刀，因为在他临界值没突破的情况下，我们的攻击无法对他的行动产生影响。所以和一群嫉妒战斗时，切记不要贪打。对愤怒时近身攻击完全无效，远程攻击是惟一的手段。要注意的是，在DMD难度下，愤怒背上那颗魔界巨兽的心脏在爆炸时波及的范围很大，攻击也十分惊人。在一些狭小的空间与其战斗，建议在削减它的一部分体力后，再用2段跳加Ebony&Ivory连射的方法来对付相对比较安全。拿棺材召唤其他杂兵的贪婪，攻击手段很简单，就是先拿着棺材挥舞2次，再竖起砸在地上，接下来就会放出多个在空中游荡的灵魂，这些灵魂一旦钻到地下，马上就会出现与灵魂数目相等同的杂兵。注意，贪婪竖起棺材砸在地上的时候，棺材部分是存在攻击判定的。离得太近是会被打到的。建议在贪婪刚刚现身时或是他放出灵魂的时候进攻。在DMD难度下，杀死一定杂兵后其余的会按一定比例魔化，所以在有贪婪出现的场合一定要先杀死贪婪，尽量不要让贪婪魔化，因为贪婪的体力值在七宗罪中排第2，最多的是懒惰，但是任何攻击对贪婪造成的伤害只有其本身攻击力的2/3。这么一来，就变相成为七宗罪中体力值的No.1了。胡乱杀死其他杂兵导致贪婪魔化绝对是不明智的做法。七宗罪的简述到此结束。还没完呢，接着往下看。







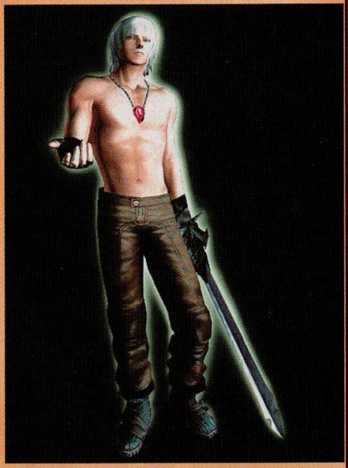


深渊与迷

魔界尖兵深渊，用Cerberus攻击有特效。把燃烧的镰刀刃刃投向但丁是他们独有的远程攻击手段之一。整个人消失在透明水波中之后，会从其他位置猛地一跃而出，同时把燃烧的镰刀刃刃投向但丁也是他们常用的攻击手段。站在深渊出现位置的下方是不会被攻击到的，深渊会在消失前锁定你位置的所在，所以只要多多移动就能躲过。要注意的是，不要乱跳，当你处在深渊出现地点和你先前所处位置的那条连线上时，有一定几率被他们扔出的刀刃击中。在使用吹飞性攻击将他们击飞后，他们会在倒地前一个翻滚站稳，然后马上以极快的速度冲到你面前还你一个横斩。所以在把深渊击飞后就要进行回避了。使用剑圣多变的空中连技十分有效，不过在攻击的同时需要时刻留意其他深渊的动向，稍有风吹草动马上闪人。使用Rebellion的Million Stab或是Beowulf的Hyper Fist来攻击比较奏效。而且有很大几率会把他们打趴在地，之后就是近身猛攻了。迷，一般很少单独行动，在DMD难度下又增添了一种新的攻击方式，同时发射多根红色的光箭，一般情况下，除非被打倒在地，要不他是不会停止放箭的。在受到但丁非吹飞性攻击的情况下一切行动照旧。几个同时放箭的话，绝对会给你一种在枪林弹雨中穿梭的感觉。魔化后的迷由于临界值大大提升了，所以想靠近身攻击将其打趴再进行



追打的方法是不可行的。这就需要吉他出场了。先使用Air Play，利用召出的雷电蝙蝠护身的同时也能把射过来的光箭震个粉碎，迅速近身，使用Nevan Combo2，召出大量的雷电蝙蝠，同时兼顾护身和进攻两项任务。此时，迷的任何攻击都是对我们无效的，迷不断进攻只会为我们增加华丽度，仅此而已。顺便说一句，在迷亮出数根红色光箭准备攻击的时候，只要有1只雷电蝙蝠打在他身上，就能把所有的光箭都震碎。看似不起眼的噬魂者，只有在你背对着他们时候才会现出身。平时都是以雾气形式出现的，在雾气状态时无法锁定也无法发动攻击。先正面接近，然后转身令其现身，此时马上回头用Kalina Ann给他来上一下，2次就能消灭一个。要注意，噬魂者会瞬移，要避免出现被他们前后夹击的情况。噬魂者有时会向你冲来，攻击判定极强，在整个突进过程中都存在攻击判定。可利用Ebony&Ivory边走边射，攻击的同



时又能减缓突进的速度。多个一起出现的话就要多多注意了，尽量让他们都保持在你正面，然后利用转身再回头攻击的方法逐个歼灭。在DMD难度下，如果被它缠住，在吸食但丁的部分魔力之后，会以自爆的方式进行攻击，能让但丁一下子损失过半的体力。所以在被它缠住吊在半空的时候一定要及时挣脱。

蜘蛛

还有一个棘手的敌人就是喜欢两三只一起行动的蜘蛛了，有时其中会夹杂着一只蜘蛛女王。蜘蛛动作十分灵活，选用机动性极高的行骗师与之抗衡是非常合适。平时，蜘蛛喜欢蹦来蹦去，很少会呆在一个地方让你攻击。发出怪叫正是它们攻击的前兆。在怪叫的同时抬起前肢的话，接下来就会以很快的速度劈下来，这招的攻击判定很强，范围也不小。有时用吹飞性或是浮



空性的招式能强制中断它的攻击同时把蜘蛛打成后仰的体势。也有一定的几率将蜘蛛打翻在地。蜘蛛倒在地上的时候是不会反抗的，是强攻的大好时机。但是在给予蜘蛛的伤害没超过它所能承受的限界时，就轮到你挨打了。魔化后由于临界值的提升，使得中断蜘蛛攻击的操作变得更难掌握，不推荐使用，建议以回避为主。2段跳相对比较安全，可在空中观察一下地面的战况再采用相应的对策来应付。一般情况下都可在回避的同时跳到蜘蛛的背面用背叛者斩击蜘蛛的肚子。蜘蛛那肥大的肚子正是它弱点所在。击中后有一定几率让蜘蛛出现硬直。怪叫的同时摆出一个蓄势待发的体势之后，就会猛地一下扑过来，在整个突进过程中都存在攻击判定，一旦被它碰到，在但丁处于收创硬直的时候蜘蛛还会以极快的速度再补上一刀。推荐使用2段来回避的原因在于，蜘蛛女王的个头较大，用1段跳回避的话，很有可能在下落过程中就被它强行挤下来，被挤下来就意味着挨打。不要以为靠着低空Sky Star的超长无敌时间就能为所欲为了，蜘蛛女王在突进过程中攻击判定存在的时间超过低空Sky Star的无敌时间，如果和蜘蛛女王同向移动的话，中招的几率较大。所以要在看清蜘蛛移动轨迹的前提下去回避才能奏效。躲过后可利用Air Trick迅速接近，由于这招的收招时间很长，近身后完全可以用风火双刃低空跳斩的方式攻击无法动弹的蜘蛛。蜘蛛尾部会放出蜘蛛丝，这招在与3个蜘蛛周旋的时候最需要留意。因为命中后短时间里但丁是无法行动的。在看到蜘蛛肚子涨到最大并微微发出蓝光的时候，就可以回避了。顺便说一下，蜘蛛在放蜘蛛丝的时候是无法用攻击来中断它出招的。还有尽量让屏幕上所有的蜘蛛都处在你的视野范围之内，这样更有利于观察它们的一举一动。攀墙放蜘蛛丝是最令人恼火的，原因在于蜘蛛在墙上放蜘蛛丝的时机完全随机，放完后还会蜷着身子滚下来砸你，拉远距离就能化险为夷。在熟悉蜘蛛攻击方式之后，在它攀墙的时候同样可以使用风火双刃来攻击，在蜘蛛出招前的一瞬间，用Sky Star的无敌时间来回避。由于枪械攻击对蜘蛛没什么效果。就只能依靠冷兵器近身作战了。建议选用出招收招都比较快的背叛者和能连续跳跃攻击的风火双刃，平时不提倡地面强攻，因为有些招式的收招硬直很长，还有部分招式在出招途中是用Dash也无法取消的。



国际象棋

最后要说的是第18关的诅咒棋盘。第一次面对这么多象棋子，真的有点手足无措。卒过界后就会随机变成除皇帝和皇后以外的其他任何棋子。象棋子颜色很暗的时候是无法攻击的。每种棋子身上某个特定的部位会出现蓝、红两种颜色。蓝色的时候就是移动，红色的话就表明即将展开攻击。先讲一下所有棋子的攻击方式和躲避的方法。卒的攻击方式是张开双臂的同时出刀，攻击判定只存在身体两侧，而且出手前有明显的预备动作。可以提前进行躲避。马会在你近身时甩头用角顶你，由于出招前头会先扭到一边，这时进行躲避，应该不成问题。连续跳跃在落地时具有攻击判定，速度不是很快，但很难预计其落点。建议此时迅速与马拉开距离。相会使用魔法攻击，向4个方向射出的4个火球，用2段跳就能轻松躲过。还有一招就是替除皇帝和皇后以外的其他象棋子回复体力。车在展开身体后会发出呈十字型的激光，在攻击判定出现的同时还会朝着一个方向缓缓移动。移动速度级慢，移动距离也很短。车在攻击前会使用淡红的光束进行定位，定位完成后才会攻击，完全可以在其定位时就走到车的攻击盲点上。DMD难度下皇后攻击频率非常高，在一阵诡异的笑声响起的同时进行高速移动，整个移动过程中都存在极高的攻击判定，建议在看到紫色光柱后就可以用跳跃来进行回避了。皇帝动作最慢，攻击范围是所有棋子中最广的，威力也是最大的。不过由于皇帝攻击前的起手式很长，稍加注意躲避绝对不是问题。这场战斗的中心思想就是“射人先射马，擒贼先擒王”，平时不要和其他象棋子纠缠，等皇帝行动的时候就迅速接近，使用职业为剑圣，在装备Beowulf的情况下使用轻跳The Hammer为主攻手段。皇帝在被攻击一次后会迅速和车换位。此时一定要在第一时间内找到皇帝的位置所在。无视其他棋子，迅速接近，速度够快的话，能用The Hammer连续攻击2次，这时如果皇帝进行攻击的话，不要离得太远，这样在躲过皇帝攻击之后还能再用The Hammer攻击一次。就这样，盯住皇帝，他到那，你也跟到那，一贴近就马上用The Hammer攻击。用这招攻击的原因在于威力与速度兼备。而且收招几乎没什么硬直。整盘象棋子在一定时间后会全体魔化，魔化后的象棋子的耐打程度想必各位都很清楚吧，用恐怖来形容我想是一定都不过分吧。不过，只要动作够快，完全有可能在皇帝魔化前就把他的体力打得所剩无几，更有甚者，能在魔化前就结束战斗。这场战斗，稳健的操作，良好的心态缺一不可。





堕天使



堕天使是本作中最令人头痛的怪物之一。飘忽不定的行动方式。选用行骗师的高机动性与之周旋是可行的。武器方面则选用风火双刃，原因在于能在空中连续攻击2次，在堕天使身上进行踩跳的情况下还能再攻击一次。还有风火双刃落地后几乎没有收招硬直。以上两点就是入围的理由。平时堕天使身上有羽翼保护，要将羽翼打破后才能攻击到本体。羽翼被打破后，过一段时间堕天使就会停下恢复羽翼。趁着羽翼恢复的时候使用跳斩狂攻，顺利的话，就能把刚刚恢复羽翼再次打破。建议利用行骗师的回避技躲过堕天使的攻击后再用Air Trick迅速移到堕天使附近用风火双刃进行2次斩击。之后可根据实际情况来决定是否要用Sky Star来进行回避。堕天使在攻击时剑会变长，上撩攻击速度快，范围广，尽量不要没事就用跳斩去找茬，一般来说回避应该没什么问题。把剑举过头顶快速挥舞的那招，攻击范围呈一个圆形，此时只要所处位置较低的话，应该没什么威胁。不提倡在这个时候攻击。自上而下的突刺攻击，在看到起手式后就可以进行回避了。躲过后可趁着堕天使收招的硬直攻击2次。把剑拔出，在剑插到地上后会发生大范围的爆炸。可以在较远处引堕天使出手后用Air Trick迅速接近。此时堕天使会有很长时间的硬直，剑扔出去了，总得先招一把回来吧，可趁着这个时候猛砍。使用空中枪械攻击与冷兵器攻击相互多次取消的技巧，在堕天使无法行动的时间里给予其最大的伤害。目前的心得就这些，希望对大家有所帮助。

到这里，《鬼泣3》深度研究也将告一段落了，希望能给大家有所帮助。以后有什么新的发现或是什么新的体会，一定在第一时间里拿出来和大家分享。谢谢大家。



数码恶魔传说 天魔变
过去、现在、未来

文 MONKEYKING

前 言

这篇小说的大纲前后推翻了几次，是笔者至今为止写过的游戏剧情小说里写得最头大的。

因为游戏原作里作者想要表达的东西太多，其中不少又是很晦涩的概念（比如很多来自印度教、佛教的哲学观点），再加上一些现在科学上还没有得到证实的假想。游戏本身也因为长度关系，很多在剧情连接上甚为重要的前因后果，在游戏里只是轻描淡写地提到，甚至根本没有表现。

所以我就面临着二择的难题：

是按照传统的游戏剧情小说那样，跟着游戏流程亦步亦趋呢（这样剧情小说一般可以兼做流程攻略），还是完全放弃游戏的流程，自己另起架构呢？

我思考之后选择了后者。

原因在于，如果按照前者那样写出来，不仅篇幅不够用，而且会非常晦涩难懂。原作者塞进去的大量概念，如果一一加以解释，势必造成满篇注解，严重破坏小说的结构。而如果对这些概念只是写出来不加以注解，可能读者看完剧情也不明白这故事到底说个啥。

毕竟小说是小说，不是对于游戏的再现也无法再现游戏。

适合游戏的剧情结构，也未必适合小说。所以尽管会删减大量东西，我还是决定另起炉灶来维护小说的结构性。

本文每章都试图解说原作里的一些概念和剧情关系。

第一章是改编自官方的外传小说内容，解说希特和萨弗友情的前因。了解这个前因读者再去看游戏，应该更容易体会红发希特的心境。

第二章是尽可能向读者解说游戏里关于"业"的概念，和游戏里的安吉尔变得憎恨一切的心理动机。

第三章是尽可能向读者解说游戏里关于"情报"的概念，

终章则是交代一下小说里的主要登场人物（真人萨弗、真人希特、丘比耶夫人，真人安吉拉）最后的下场，算是给小说作个总结。尽管在游戏里后面还有剧情，但作为小说体裁这里就不再继续涉及了。

每个章节的内容，对于理解游戏剧本的主题都不可或缺，但游戏里严重表现不足。

所以本文也许会让很多玩过这两作游戏的玩家感到有些失望。因为"许多都不是游戏里的剧情嘛！"

即使是游戏里有的剧情，台词也并非按照游戏中逐句翻译，而是根据我自己的理解和小说的需要来加以变化。

所以严格来说，这并不是一篇标准的游戏剧情小说，而是加入了大量我自己的理解，从我自己的理解来解说原作剧情的文章。有些部分太缺乏资料只能全靠自己想象来补完，性质上已接近同人。

所以这篇小说其实不是"《DDS1 + 2》的剧情"，而是"我所理解的《DDS1 + 2》的剧情"。

另外要提醒各位的是，在人物介绍中的部分内容有提前泄漏后面剧情的可能，因此请在阅读完正文后再行观看吧。

第一章 "That's catch-22"

水滴声。是血滴在地板上。在纯白为主的无菌环境里，血的颜色异常刺眼。

希特惊疑地看着旁边的安吉拉——她面色煞白，但颤抖的手中分明握着一支枪，硝烟还未散去。

是吗……原来是这么一回事啊。希特苦笑了一下。你操纵人心的魔法，已经占领了EGG的每一个角落吗，萨弗？

不，不只是安吉拉，整个设施的人应该都已被萨弗感染。KARMA协会也好，军方也好，不过都是萨弗掌中的棋子罢了。只是一些语言交流和肢体语言，却能让对方不知不觉中接受他的意愿，这是自己多年来熟知的萨弗的魔力。

研究计划被萨弗的热情驱动着，疯狂地加速，向着自己看不见的方向驰去。

现在想来，萨弗当年选择心理学课程多半就是为了掌握这种魔力。而我自己，也在不知不觉中成了他掌中的提线木偶。

希特苦笑了一下，捂着左肋腹的弹孔，像断了线的提线木偶一样缓缓瘫倒在地板上。

脚步声。是萨弗走近了。希特吃力地抬起头，看见萨弗拾起自己掉落的手枪，像孩童欣赏玩具般把玩着。

"按在适当的地方，就一定会'砰'的一声。"萨弗把食指放在扳机上，扣动了扳机。枪并没有响。萨弗以胜利者的眼神摊开手，"人也是这样。很简单吧？"

"你……"希特的眼神重新充满了愤怒。

原本内心里还抱有一丝期待，希望能够在萨弗的脸上看到一丝昔日的温存。结果很显然，即使是自己的性命也无法打动萨弗的心了。

只想阻止萨弗，把有着7年交情的友人从偏离的轨



主要登场人物介绍

赛拉



具有用大脑自由操作电脑空间里的数据能力的女孩子。被用作实验的核心。

实际上，赛拉是原作里最大的麻烦人物。外貌18岁，实际生理年龄12岁，但有5年在沉睡中度过，所以心理年龄只有7岁。她仿照身边的真人制造了主人公在内的4名AI，因而引发了《DDS》一代的故事。并且无视模特的心情，一律做成"大家都喜欢我"的听话的洋娃娃。也因此造成了AI和模特的性格完全不同。

关于游戏里赛拉唱的歌，看似有阻止狂暴化的魔力，但根据官方解说这歌其实只有精神上的镇定作用而已。因为赛拉支配数据的能力只能在电脑空间里发挥，所以她也只能在电脑空间里阻止主人公们的狂暴化。到了二代的真实世界里就没有这个能力了。

而官方设定说是赛拉听安吉尔唱过而学会的（所以文中不得不安排安吉尔唱歌的场面，可能的话我是希望永远埋葬这首歌的……）

萨弗



原作里其实有两个萨弗。黑头发的是真人，银发的（游戏主角）是赛拉仿照黑发萨弗的外貌制造的AI，但性格被赛拉加工得更符合自己理想。

这个AI在陪伴赛拉玩排球时只是个听话的玩具，没有灵魂。随后被投入虚拟空间的战场，感染恶魔化病毒，在与伙伴共同战斗中发展出了自己独立的人格（可以看作原AI的1.1升级版）。

所以从人格上来说，主人公萨弗既不是黑头发

道上拉回来。内心里却很清楚，自己阻止不了他。

7年了，萨弗在想什么自己依然看不透，而自己内心的想法萨弗却一览无遗。

枪里并没有上子弹，只想通过威吓阻止萨弗，这种小聪明在萨弗面前无异于孩子的把戏。所以他面对枪口毫无惧色，那不是强自镇定。

萨弗知晓自己的一切底细，自己却无牌可出。

自己一步一步被逼到绝境，不得不亮出了獠牙。这时候，早就等在一旁的猎人收网了。

视野开始模糊。血发出刺鼻的铁锈味，大概出血量已经超过3000CC。身为医学博士，希特很清楚自己的生命系统已经来到危险区。

据说人临死时，生前的回忆会走马灯似的闪过。虽然实际上只是一瞬间的事，当事人却觉得如同慢镜头回放一般。

熟悉的铁锈味把希特的思绪带回到7年前。7年前，自己闻到过同样强烈的铁锈味。

那是2013年，我还在耶鲁大学时的事了。我的老师，遗传学的权威哈理斯教授在位于四楼的研究室被杀——发现教授时，他正倒在血泊中，喉咙急促的呼吸声听起来如同马的嘶叫。

斑马条纹的领带正中插着一把手术刀，把领带和教授钉在一起。屋子里充满了血液的铁锈味。

我正想要对教授施行急救时，却被赶来的其他学生当作杀人凶手围攻殴打，直到警察到来。现场一片混乱。结果自己只得又一次眼睁睁地看着人命在眼前消失。



上一次是16年前了，当时八岁的自己眼睁睁地看着妹妹死去，并为此而立志学医。结果现在却救不了传授自己救人知识的老师，真是造化弄人。

事情并没有到此结束。1小时后，作为杀人现场的第一发现者兼最大的嫌疑人，我遭到了警官反复地盘问。

事发前一周因为某件事和教授发生了激烈的争吵，当晚我来拜访教授也是打算寻求私下的和解。现在这件事令我陷入了麻烦。尽管第二天有绝对不能落下的讲义，事已至此，只好准备跟着警官去NewHaven市警局过夜了。

那个时候，萨弗出现了。

洁净的黑发跟白衣形成鲜明对比。身高比一米八的我矮半个头，十六岁的脸上还带着稚气，碧绿的瞳孔里透着旺盛的好奇心。

萨弗以证人的身分来到现场，声称事发同时看见了可疑人物，并愿意出面担保我的清白，尽管那时候我跟他仅止于学会上照面的关系——“你也想早点回去吧”萨弗挤了挤眼睛，表情像个在策划恶作剧的孩童。“那么配合我。”

现在想来，那个时候，自己就是被这样的表情所迷惑，着了魔似的开始配合他。从此一发不可收拾，配合了他7年，直到我举起手枪。

在萨弗的魔力下，值班的警官变得毕恭毕敬，有如中年上班族面对青年老总。交涉结果，以随时保持和警方的联络为条件，准许了我的自由。对于绝对不可以落下学习进度的我来说，实在是帮了大忙了。

因为，第二天是关于catch 22的重要学术讲义。

catch-22，全称“22q11.2缺失症候群”。第22号染色体端粒11.2部分短缺造成的先天性的染色体异常遗传病。代表性症状有心血管异常（Cardiac defects），面部软组织畸形（Abunormal facies）胸腺（Thymic hypoplasia）、口裂（Cleft palate）、低血钙（Hypocalcemia）……等等繁杂的病症。取全部症状的头一个字母加上染色体号码，组合起来就是catch-22。患病率为五千分之一。

然而早在该病被发现以前，“that catch-22”已经作为成语为人常用，用以表达“四面楚歌、走投无路、没有头绪、矛盾、无法逃避的束缚”的意思。这恰好是对于catch-22患者所处境况的最好形容。真是令人无法付之一笑的巧合。

16年前死去的妹妹是catch-22患者。当时八岁的自己对于遗传病一无所知。尽管母亲一再说明这病不会传染，自己依然尽可能避免和妹妹的一切接触。给常年卧病在床的妹妹送饭时都努力屏住呼吸。

那年冬天爆发了广范围的流感。无视母亲的告诫偷偷出外玩耍的我也染病了，并将病毒带回了家里。

一周后，妈妈把妹妹放进了小小的棺材中。

葬礼后我才知道，catch-22患者免疫力异常低下。小小的感冒都可能恶化为致命的重症。是自己的无知和任性间接害死了妹妹。

那个时候自己理解了世界上没有神。不，假如这世上有神，也不会是教会宣扬的那个禁止人类获取智慧果实的上帝。在这个神眼里，人类最大的罪孽一定是无知。

爷爷奶奶是爱尔兰古老的名门贵族，但是无知的他们认为妹妹的病根出在母亲的血统不正。被逼着和父亲离婚后，母亲带着我和妹妹来到了东海岸边的小镇。

镇上的人善良，但是无知。害怕被传染的他们脸上挂着笑，但从不登门拜访。

自己也是无知的。在外和伙伴一起玩耍时，窗口总会看到妹妹孤寂的身影。然而自己不敢叫她出来。伙伴们不会接纳她，自己这个亲哥哥也遁入了伙伴们的冷漠中。

无知的人类是有罪的，因此遭到了神的惩罚，并



要为此用一生来赎罪。

这就是我为什么走上医学之路，并专攻遗传病的初衷。如果神已经抛弃了妹妹这样的孩子，那么，就由自己来代替神拯救他们吧。

catch-22，这个魔鬼是我一生的敌人。也因为这个魔鬼，我认识了萨弗。

“你到底用了什么魔法，警官会乖乖听你的？”

第二天，耶鲁大学餐厅学生食堂。面对我的疑问，萨弗露出得意的笑容。

“因为有妖精在暗中帮助我呗。”

“……喂，我看起来是会信这些话的单细胞么？”

“哈哈哈，不要那么心急么。真是跟名字一样性急。”（注：希特英文名写作Heat，有热浪、热忱的意思。）

“是么？学园里的人可是叫我ICE MAN来着。没人愿意接近我这样冷冰冰的家伙。像你这样主动跑来的怪人还是头一个……”

“学园里的人不明白你。”萨弗一本正经地说，“可是我明白。你是Heat。所以我帮你。”

“……那么，你也是Surf了。跟海浪一样看不透、摸不准的家伙。”（注：surf＝浪花。发音同萨弗）

“哈哈哈哈，正好是火与水。这一定是上天的安排呢。”萨弗大笑，露出健康的牙齿。

虽然这种文字游戏的客套不合乎自己的性格，但是无形之中，对萨弗的感觉又亲近了几分。

“我的名字其实是Serph不是Surf。全称Serph·Sheffield。”萨弗耸耸肩，“其实，再加两个字母的话就是Serafph了，可惜。NewHaven的Serafph，这样多帅！”（注：Serafph＝六翼天使）

“Heat·O'Brien。不要继续扯什么魔法什么天使了，公布答案吧。”

“其实也不是什么大不了的东西啦。稍微运用了一下交涉学的常识而已。”

交涉学？记得萨弗的确是选修心理学的。所谓交涉学，是指交谈时通过一些语言暗示和肢体动作，在不知不觉中掌握谈话的主导权，将交涉引向对自己有利的方向。

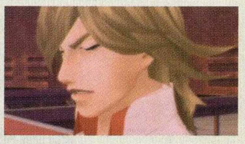
脱掉了印有学舍标志的领带以免被看出不同属一个学舍；刻意昂首阔步、放慢动作，脸带自信；表现出

的真人萨弗，也不是玩排球那个听话的玩具，而是个独立的，有自己灵魂的“人”了。（光是解释这三者的关系就够复杂的…）

真人萨弗恶魔化以后是黑色，1.0版AI萨弗恶魔化以后是白色。主人公恶魔化以后则是黑白相间的灰色。足见三者的关系。

至于真人萨弗，游戏里只有很短的戏分，完全描写为没有来由的邪恶。但这样脸谱式的人物照搬进小说的话就糟糕，所以这里结合官方外传小说《That's catch-22》里的描写，尽可能把他塑造为一个活人。也根据我自己的理解来尝试解析他对于科研的执着。

希特



原作里也有两个希特。和萨弗的情况完全一样。AI希特其实也只是外形和真人希特一样，性格是赛拉原创的。所以游戏里这个AI希特对于赛拉没来头的爱，仅仅是因为赛拉把他造成喜欢自己罢了。

因此一代中里希特热烈地追求赛拉却总是被拒绝，是因为赛拉制造他时就已经把他定位于“单恋者、萨弗的情敌”了。到了二代里，希特了解到5年前发生的事，误以为主人公萨弗＝真人萨弗，将主人公视为仇敌而铸下大错。最后被主人公萨弗切开肚腹而死，所以文中将硬译为“想要了解一个人，必须切开那人的肚子”而不是意译为“知人知面不知心”。因为他也的确可说是死于“不知心”。

高于自己实际年龄的老成；抢在对方之前开口打招呼夺取对话的主导权；面对比自己个头高的警官，把手举到胸口位置再伸出去，手心偏向下，警官就只好从下方向上去迎合萨弗的手，无形中形成了心理上的压力；"我看见了疑似犯人的人物"，"希特，明天不是要赶早吗？"，"小儿科的孩子们还等着你呢"，"在外面等着的伙伴会担心了"，将实际上没有相互联系的事实放在一起说出，煽动警官内心的不安感。

这些就是昨夜在案发现场，萨弗运用的交涉学的知识。通过如此一系列的小动作，最后成功将我从前往警局的路上救了下来。

一旦说穿了，其实并不是什么惊人的魔法。

但是萨弗为什么要这么做。为了素昧平生的自己出面和警官周旋？

"交涉术不是万能的魔法。"萨弗笑笑，"警官也不是傻瓜。虽然放你回来了，监控可没有放松呢。"顺着他手里的餐叉望去，餐厅外昨晚见过的警官和一个陌生人正站在树荫下。

由于教授随身保管的一张资料盘的失窃，无孔不入的FBI介入了此案。据说盘内记录了教授参与的某个重大工程的资料。现在盘失窃了，案件也变得带有间谍性质。

我没有见过那张盘，也不想知道教授参与的工程。尽管7年后，我也参与到那工程中。

到2013年为止，此前连续数十年内，由于臭氧层空洞的扩大阳光中的紫外线逐年增加。到这一年，暴露在日光下已经必须穿长袖衬衣，戴墨镜和帽子。日照强烈的地区小孩子被禁止在阳光下玩耍。

紫外线增加除了引起皮肤老化，产生皱纹外（事实上，人类脸上的皱纹，完全不受日光影响的所谓自然老化仅占二成），甚至开始威胁到全世界蛙类的生存。蛙卵分为黑白两部分，黑色部分盖在上面起到防护紫外线的作用。然而近年来紫外线的异常增加黑色部分已经难以奏效，从而造成蛙类的显著减少。

两栖类的减少不过是环境恶化的冰山一角。紫外线超量辐射最为可怕的结果，是产生了称为"丘比耶症候群"（Cuvier）的恐怖病症。患者身体的一部分由于DNA的突变造成细胞结晶化，患部如灰白的石灰一般，并徐徐开始崩落。医学界对此束手无策。

该病以发现者马尔戈·丘比耶夫人的名字命名，目前在全世界仅有少量病例出现。大学生时代的我也仅仅是在学会上听过这种病的名字。丘比耶夫人所属的WHO——国际环境保健机构着手对此病进行了研究，并敏锐地注意到病患数量和日光紫外线辐射量之间的联系。

但在那个时候，谁也没有料到，这种推翻人类医学常识的疾病会在今后改变世界。

太阳是生命的源头。是太阳给地面上带来了生命。这个太阳现在却又逐渐变得对生命有害，多么讽刺的事。

仅仅十多年时间内，人类的生活方式已经给环境造成了无法修补的破坏。这个时代的人会羡慕二十世



纪初期的影片里在阳光下悠闲漫步的人群。但羡慕归羡慕，最后还是会心安理得地躲在墨镜和防晒霜的保护下，继续过着以往的生活方式。

无知是罪。自己再一次痛感到这点。

"什么！"

警官、FBI调查员和我自己，都对萨弗说出的话作出了共同的反应。

"我昨天并没有说过看到了犯人，只说看到了可疑人物吧。"萨弗再次强调。

结果，根据萨弗的叙述，案发当时他只是看到一个人影从教授所在的小楼往学生宿舍方向跑去。并没有任何决定性的证据可以证明人影与案件的联系。认为该人可疑，仅仅是萨弗的臆测罢了。

"可是昨晚，你不是因为看到了犯人，所以来保证希特绝对不是犯人的吗？"警官很失望地追问。

"那样的保证要多少有多少。作为希特的好友兼同学，"萨弗耸耸肩，"我可以保证希特不是会做出那种事的人，现在也是。"

"………"警官和调查员面面相觑，对话一时陷入沉默。以救星身分出现的萨弗，突然变成了流星。

看出了自己脸上的表情，萨弗依然是面带微笑，"放心吧。我不是说了吗。有妖精帮助我呢。你就看着吧，看我如何证明你的清白。"

接下来的时间里，警官向我们讲述了尸体解剖的结果。

案发前，教授正坐在自己的书桌后写信——这个从抽屉里写给丘比耶夫人的半封信得到证明。抽屉有被翻过的痕迹，但这封信并未被带走。

凶器的手术刀是教授研究室存放的手术器具。除去刺进心脏那致命的一刀外，全身其他外伤仅有两处。

一处是后脑轻微的跌打伤，一处是胫骨的挫伤。后脑的伤是被刺中后倒下时的碰伤，胫骨的伤则是撞在客席的茶几边缘留下的痕迹。客席面对教授的书桌，分别处于房间的两端。

根据以上情形，警方判断受害者在遭到致命的一刀之前和凶手有过并不激烈的扭打。凶手也许是临时起意动了杀机，拿起现场的手术刀杀死了教授。

因为以上勘察结果，我陷入了更不利的境地——案发时间是夜晚，只有熟人可能进入教授的研究室。事前和教授有过激烈争吵这点在警方看来非常符合临时起意的杀人动机。此外，濒死的教授和自己被赶来的学生发现前大约5分钟左右，有人目击到我正通过一阶的楼道向上走去。在没有更新一步的情况发现之前，警方断定自己是最合适的作案嫌疑人。

"你们听说过个人空间没有？"萨弗突然插进来打断了警官的案情介绍。

所谓个人空间，是每个人在面对他人时无意识地为自己保留的距离。关系越好的人，越能被允许进入这个空间内部——例如家人、恋人、亲密好友会被允许进入距离自己半米以内。没有什么深刻交情、礼仪性的应接场合，距离则会保持在三米。越过这个距离会引起心理上的不快——虽然这一切都是在无意识的情况下完成的。

"从教授被刺时的位置来看，他当时走出了书桌，站在客席前和来访者说话，距离客席不足一米，因此扭打时胫骨才会撞在茶几边缘。"萨弗竖起一根手指，"大家想一想，正是深夜，所谓熟人也不过是学生，而且还是先前激烈争吵过的对象。换了你们，会主动向对方靠近吗？"萨弗很夸张地做了个两手抱臂的姿势，"不正该是以这样的姿势据守在书桌后面，冷淡地对待来访者吗？"

这个时候我觉得萨弗简直就是亲眼目睹了一切。事实上周和教授发生争吵时，教授正是如此傲慢地坐在书桌后面，我则自始至终没有能越过客席前进一步。盘踞在书桌后面的教授仿佛镇座在城堡里的国王。对于教授这类带有官僚气质的大人物来说，书桌在这里成了其个人权威的城墙。

这些常识，即使不是选修心理学的我，也知道一些。

"你是想用个人空间来说明教授不应该离开书桌？"警官反问。

"正是如此。对方是希特的话，教授没有理由特地离开书桌走到一个口角过的学生面前。如果是希特接近并刺杀教授，教授倒下的位置应该是书桌那边才对。"萨弗不顾旁人惊疑的目光，继续扮演他的侦探角色。"假如教授在书桌后面被刺然后被拖到客席的话……聪明的警官先生们应该明白这是不可能的吧。"

警官再次沉默。胫骨的撞伤痕迹是在茶几前扭打时发生的，扭打发生在教授被刺中之前。不需要福尔摩斯的说明，他们也能明白这伤痕的含义。

"假设一开始教授保持了距离，随着争论的升级教授怒上心头，离开书桌走到客席前打算赶对方出去的话呢？"一直不发一言的调查官突然开口。

"那么，时间又对不上了。"福尔摩斯继续阐述他的理论，"从有人目击希特上楼，到希特在四楼现场被人发现，中间只有5分钟。从1楼走上4楼、与教授逐步升级的争论、刺杀、在房间里翻找那张硬盘，并在其他人赶来之前将盘藏好。这一切根本难以在5分钟内完成。"

此时在我的眼里，萨弗又恢复了头天晚上，作为救星出现时神奇的光辉。

安吉尔



真两性人（能自我受精那种），一代的最终BOSS。无论在一代还是二代的剧情里都起到了重要作用的角色，但游戏里绝少对其的心理描写。与追求秩序管理的丘比耶夫人不同，他希望将世界导向破灭。游戏里的解释是恋人戴维德死后对于人生和世界的绝望。因此这里就从我的理解角度，试图解说她对于世界绝望的心理感受。

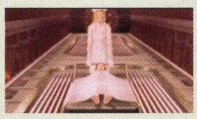
由于戴维德跟盖尔其实是两个人（只是情报有少许混同），所以文中朝着盖尔的相反方向来定位戴维德的性格。

丘比耶夫人



原作里心理描写为零，没活多久就被安吉尔枪杀了的角色。但毕竟是在剧情上来说非常重要的人物，小说里描写的丘比耶夫人近乎个人原创。

安吉拉



原作里戏分比丘比耶夫人还少的角色。但对于真人萨弗和希特之间的恩怨有重要作用。角色定位同上。

特兰斯·E·贝克上校



真人在游戏里没什么戏分，被恶魔化的黑发萨弗吃掉了。但他也在虚拟空间留下了拷贝AI（原因不明。主动参战？），在JUNK YARD发挥上校的军事才能，成了最强的部落首领巴隆。也因为曾经被真人萨弗吃掉，所以对AI萨弗恨之入骨。



那张看似将案情加重的硬盘，此时竟然成了自己的救命稻草。

如果凶手一开始就是冲着硬盘来这里，很难想象凶器是现场随手抓起的手术刀。而且，面对手持手术刀杀气腾腾的对手，教授全身仅有两处跌打伤也不合理。照常理，和这样手持凶器的对手扭打，手臂、身体不先留下刀伤是不可能的事。人面对危险会本能地保护自己，想要干净利落地一刀刺中处于防备状态下人的心脏，即使是专业的杀手也难以做到。

除非是在教授毫无防备的情况下突然袭击，但扭打的痕迹又否认了这个可能。

“难以想象身为一介学生的希特能够老练地在5分钟内完成这一连串事情。”萨弗说出了自己的结论。“因此，我建议各位，与其浪费时间在这里盘查希特，不如换一个方向来调查案件。比如说……这是一起事故杀人？”

这次，在场所有人都显出了惊讶，包括刚才为止一直面无表情的FBI调查员，转瞬又一同露出恍然大悟的神色。

的确如此，刚才萨弗所说的那么多不合理之处，用事故来解释就容易了。假如，以职业级杀手的老练刺中教授心脏的那一刀，其实是扭打中发生的不幸的话……

“很有趣的推论。”警官合上手中的笔记本，刻意用不以为然的语气来掩饰自己的惊讶。“遗憾的是，你所说的全都没有证据支持，不过是想当然的假设……”

“那希特不也是一样吗！又有什么证据能证明希特杀了人！”萨弗突然大声打断警官的话，到刚才为止一直平稳的他，竟然露出了一丝愤怒。“希特留在手术刀上的指纹是左手，但他并不是左撇子。你听说过杀人时候故意用自己不擅长的手，还能瞬间刺进他人心脏的事吗，警官先生？”

警官惊愕了，但那个时候，更惊愕的是我自己。

第一次看到，一直面带微笑的冷静的萨弗，竟然露出了愤怒的神色。是对于警官轻视自己的推论的愤怒？还是因为我依然被视作嫌疑对象而感到痛心？

还是说，这也是交涉术的一环，通过突然的断喝来加强给对手的印象？

不管到底是什么，那个时候的我，只确定了一件事——我可以信赖萨弗。

尽管不明白萨弗为什么对于素无交往的我仗义相助，也不明白萨弗为什么要为了证明我的清白而跟几名成年人周旋。

但是，萨弗为了我而愤怒了。在这所有着两万人的大学里，为我而愤怒的人萨弗是第一个。

由于家境贫困，大学以来，我一方面拼命打工赚钱，一方面努力念书以获取奖学金和缩短课程年数。读医科大学需要莫大数额的钱，即使这样毕业时候负下的债务也会超过12万美元。为了减少负债也为了不给家乡的母亲增添压力，自己必须尽可能提前完成学业。

学级第一名的成绩是我惟一的骄傲，但也是我仅有的东西。

时常处于极限的疲劳状态的我，疏漏了和同学的交往，不知什么时候有了个“ICE MAN”的绰号。

“可是我明白。你是Heat。所以我帮你。”耳边又响起了萨弗所说的话。

母亲说过，神会平等地对待每一个人。也许萨弗就是神对于我这孤独者缺乏的友情的补偿。

如果萨弗是浪，是水的话，那么，为了他，我这ICE MAN就化作炽热、化作火焰吧。

数日后，案情终于真相大白，结果一切正如萨弗所说。

教授那天晚上会见的是一个女学生——教授偷情的对象。那个女生怀孕了来找教授商量。谈判发展为争论，最后女生抓起桌上的手术刀要割脉自杀，教授急忙去阻止，从而发生了一场小小的扭打。

推搡中手术刀刺进了教授的心脏。

惊惶的女生设法掩饰自己和教授的关系，擦去指纹后，翻找了教授的衣兜和书桌抽屉，把教授的日记、钱包、打火机等一切可能和自己有关的东西都带走了。桌上那张硬盘虽然不知道内容，但害怕可能会有偷情的记录也一并带走销毁了。

数日后警察终于来到她的宿舍时，她把自己关在浴室里割脉自杀了。

当然，这些都是我事后才知道的。警察进入她的宿舍的同一时间，我和萨弗正在大学附属的贝尼克图书馆内翻阅藏书。

“我之前就觉得，关于教授参与的工程，似乎和阿拉斯加的HAARP有关。”萨弗翻着手中的资料。“今年教授也去过阿拉斯加几次。”

“……你对于教授的行踪真是了如指掌啊。”我苦笑着，已经习惯了萨弗这种似乎知道一切的态度。

“这并不奇怪。因为我一直在注意教授。”萨弗表情平淡，“问题是，遗传学的权威教授，去HAARP作什么呢？”

关于HAARP自己多少也知道一些，HAARP全称是High Frequency Active Auroral Research Program，由国防部直接管辖，公开说法是进行电离层通讯的研究设施。设立在隔离带的森林中，由360台高达72英尺的巨大的天线组成。总功率超过17亿瓦。如同科幻影片中的超级兵器一般令人不寒而栗。

“实际上，学生之间也流传着一些关于教授的传闻。”萨弗放下资料，看着我的眼睛。“据说，教授去阿拉斯加是为了调查HAARP的超低周波磁场对于人体的影响。这个部分属于你的学科分野，你觉得如何呢？”

生物的体内都存在着简写为MAG的生体磁石——体积微小但数目巨大，人的一克脑细胞里即含有500万个。人与动物依靠这种微小的磁石来判断方向。超低周波的电磁波会对于MAG产生干扰，造成MAG共振。严重者会引起内分泌失调、免疫机能低下、甚至遗传子的突然变异等等。我运用学科的知识做了简短说明。

原来如此。手机程度的电磁波都能对人体造成影响，何况巨大的HAARP。教授被招去HAARP的理由，HAARP和遗传学的联系点，我多少理解了一些。

“还有一件有趣的事是，WHO的丘比耶夫人，目前也在HAARP。”萨弗摊开手。“你还记得么，希特，教授被杀那晚没写完的信是给谁的？”

以发现恐怖的遗传说奇病而闻名的丘比耶夫人——HAARP——遗传学的权威哈理斯教授。三者之间的接点是……

“对了！”萨弗赞许地点头，“也许这说明，丘比耶症候群跟电磁波有关。因为这点看似不相干的两个人才会聚集在HAARP。”

眼里透出接近真相的喜悦，此时的萨弗为新的发现而狂喜。对于我来说，是那么耀眼。

无知是罪，在深信这点的我眼里，似乎知道一切，又想知道一切，为求知欲所充满的萨弗，简直就是完美的化身。

然而我也感到，萨弗求知的欲望里隐隐透出欲速不达的焦躁。为什么你会那么急于想要知道一切呢？

莫非是心中的疑惑表现在了脸上。萨弗喜悦的表情收敛了起来，神情认真而严肃。似乎轻微地叹息了一下。

“我们得抓紧时间，希特。”萨弗缓缓说道“平等地分配给每一个人的只有时间。像我们这样的人是没有时间停下来的。”

“……”

“因卷入案件，你已经损失了宝贵的时间。从今以后再也不要有丝毫的浪费，那样你才可能跟上我要走的路。你愿意随我一起来吗？希特？”

我无法思考，也无法出声，惟一能作的就是默默地点头。

“那么，在即将到来的盛宴上，你拥有了其中一席。”

身体开始感到寒冷。金属地板冷的感觉将希特的意识从记忆拉回到现实。

回想起来，那一天的萨弗是那么耀眼，有如门徒眼中的基督一般散发着不可抗拒的支配力。然而现在，那个萨弗正带着不屑的神情，站在垂死的自己面前。

从什么时候开始，萨弗变了呢？不，也许不是萨弗变了，是自己逐渐感到了萨弗碧绿的瞳孔深处的疯狂——从遇见了名为赛拉的小女孩开始。

赛拉——EGG工程的核心，一个无罪的孩子，却要因人类的无知而受苦。

第一次见到她是在被隔离的特别病栋。金发的医务部主任安吉拉微笑着对我说：“遗传学的博士先生，这里有个患者需要你看一看。”

隔着玻璃，我们看到了一个苍白的世界。苍白的无菌房、苍白的灯光、苍白的床单、苍白的皮肤——一个黑头发的女孩子躺在一无所有的世界里，睁着黑色的大眼睛呆呆地望着我们。眼神里带着那种常年卧床的患者特有的黯淡。那眼神和当年，妹妹从小窗里透出来的眼神一模一样。

仿佛被雷击一般，我的思考瞬间停止了。

目光转向安吉拉发给的病历，搜索刚才被自己忽视的年龄一栏。

NAME：SERA

SEX：female

BIRTHDAY ：2013

果然没错，这是早老症。而且属于很特殊的病例。

早老症（progeria）是比catch-22更恐怖的遗传奇病，由于核酸的双重螺旋重叠时的酵素异常，引起染色体不稳，肌体以十倍于常人的速度老化下去。因此很多患者只有几岁外貌就已如老人一般。

早老症并不剥夺患者的生命，但剥夺患者的青春、健康、幸福生活的权利，并且将死亡摆在患者可以看见的地方。这是比死亡更可怕的地狱，比世上任何刑罚更残忍，简直就是来自神的恶意。

发病率800万分之一，患者在全世界约30名。目前依然没有有效的医疗手段，倾尽自己所学，能够想到的不过是减速剂的大量投放。根治这种病已经超过了自己所能，超过了当前医学界所能。

这孩子实际上只有7岁，外观看起来已经近似18岁少女。但是比起同龄的女孩子，明显又显出大头颅、皮肤苍白、关节细小、肌肉组织无力等发育不全的特征。令我在意的是，她的发病阶段很特殊，和通常出生时就出现症状的早老症患者不同，这孩子发病时间是1年前。

根据病例记载，1年前这孩子在阿拉斯加的WHO病栋接受治疗。莫非一年前发生了什么事，外界的干扰促成了这孩子的DNA异常？脑子里闪过一丝疑惑，很快又被抛在脑后。反正，我也不具备萨弗那样的侦探才能。

对于我来说，catch-22已成了遗传病的代名词。也是为了对死去的妹妹赎罪，我用一生来向遗传病宣战。7年以后，我再次被带到一个和妹妹同样年龄、同样被遗传病缠身的女孩面前。讽刺的是，此时的我和7年前一样无能为力。

这也许真是神的恶作剧——冥冥中似乎传来嘲笑声。

安吉拉带我来这里的用意，已经完全明白了。

既然这是一个被神抛弃了的孩子，那么，就由我来代替神，握住她的手吧。7年前自己没有握住妹妹的手，但这一次，决不会放开了。

从短暂的晕眩中清醒过来时，萨弗已经坐在床沿，温柔地握住了女孩子的手。

"……大哥哥，你是……"女孩子的声音很细小，眼神里带着7岁孩子的天真。

"被囚禁在城堡里的小公主啊，王子乘着马车来接你了。"萨弗温柔地对女孩子微笑着，话音听起来却像轻轻地叹息。

工程疯狂了。

萨弗也疯狂了。

以拯救人类为名的工程，现在却以18个孩子的死亡为代价维持着研究。

被验者18号死去了。前一天，这个来自南美的黑人少年还微笑着向我打招呼，用心梳理着自己满头的卷发。但是实验仅仅进行了三分钟，他就失常了。

现在，只剩下19号，赛拉了。

造成赛拉的DNA突变的原因，是那年在HARRP的接触实验——过去，他们曾经在HARRP和哈理斯教授合作。当丘比耶夫人告诉我病情原委时，自己简直不敢相信，原本是保护人类免受遗传病之苦的医学组织，竟然以人的生命为代价来攻克遗传病。

更令我不敢相信的是，萨弗毫不犹豫地接受了实验的管理，并毫不犹豫地继续将赛拉推向实验台——尽管他的脸上依然挂着学生时代纯真的微笑。

"到底要进行到什么时候！"那一天，我终于对萨弗怒吼了。"对这样不浸在减速剂里就无法生存的孩子的实验该结束了！"

"希特……"萨弗皱着眉头。一向微笑着的他，第一次显出无法理解的神情。"你以为我们在做什么？正如俗话说的，'想要了解一个人，必须切开那人的肚子'，求知必须以破坏为代价，科学不就是这样走过来的么？"

是啊，知人知面不知心。想要了解一个人，也许真的只有切开肚子。

那个日子，为了我这个陌生人而激烈辩护的萨弗，那个灿烂地微笑着的萨弗，那个和我一同度过了七年，笑起来会露出洁白的牙齿的萨弗，到哪里去了？

眼前的，只是一个嘴角挂着冷笑的陌生人。眼神里透着失望和轻蔑。

"我明白。你是Heat。所以我帮你。"耳边又响起了那句话。可是我终究未能明白你，surf。7年了，你依然还是和海浪一样不可捉摸。这浪花已经失去了往日的温柔，变成漆黑的风暴，令我不寒而栗。现在这风暴将要卷走一个和我妹妹相同的女孩子。

那个日子，你将盛宴的座席分给了我。然而我实在无法踏上你的道路了，萨弗。

现在的我能作的只有一件事，救下那孩子。那个被神抛弃，但是要由我来救的孩子。

"That's catch-22"——四面楚歌、走投无路、无法逃避。有如被关在漆黑的囚室里四面皆壁。为了打破这令人窒息的疯狂，我举起了手中的枪。

耳边突然响过细碎的铃声，但希特已无力去追寻铃声的来源。

回忆的碎片如火花一般闪过，越来越快，越来越短，在瞬间的爆发后沉寂了下去。

年轻的爱尔兰遗传学专家希特停止了呼吸。这一天是2020年，太阳发生异变的同一天。

第二章　KARMA



"KARMA协会？"

面对美国人困惑的表情，丘比耶夫人只是笑笑。

"所谓KARMA，是东方哲学里用以表示行为因果的词语。种恶因得恶果，种善因得善果。"丘比耶夫人加以解释。"我因此用以命名重组以后的WHO，表示今后的活动宗旨——将尽可能追求善的因果，为人类谋求幸福。"

"原来如此，不愧是夫人。"其他人露出恍然大悟的神情，并一同鼓掌。都知道丘比耶夫人年轻时曾在东方留学，于是不再有任何异议，改名的提议一致通过。

然而丘比耶夫人内心里真正所想的却是另外一回事。

她并不指望这些来自富国的西方人里真正有人能够理解东方的哲学。因此名词的含义，不过是自己说了算罢了。

KARMA一词，的确是古印度哲学里"行为"的意思，原本只有梵文，佛教将之译写作"业"。

用意都一样，用以指代具体的行为所引起的因果。然而其包涵的范围已经超出了人直接看到的显性的因果关系，用现代语来说，就是将所谓蝴蝶效应，以及比蝴蝶效应更隐性的对于人心理的影响、人的心理对于外界的反馈等全部包括了进去。

千年前的东方人已经敏锐地注意到，人的行为引起的因果会积累，并形成看不见的循环。对于近代科学武装起来，只看到最直接的因果关系的西方人来说，是难于理解的。

种恶因得恶果，种善因得善果，的确是KARMA的一层意思。但丘比耶夫人内心真正所想的，却是"罪业"——恶的KARMA，负面的因果。

无知是罪，人类个体的无知，最后促成了人类全体的罪业。身为现任领导人，在国际环境保健机构——WHO工作的几十年里，丘比耶夫人看过了太多人类的罪业所带来的因果。

每年，被称为地球之肺的雨林在刀锯下高速消失，WHO对此却无能为力，因为既没有足够的钱也没有足够的干预力。过度采伐问题下隐藏的是错综复杂的经济问题，而这个因果又可以追溯到西方世界。

也是由于经济因素，对于防护林的砍伐和浅海珊瑚礁的破坏，导致沿海地区完全裸露在海啸的侵袭下。原本是可以通过环保大大减轻损失的问题，却只有在灾难过后，人们才会想起WHO的存在。

对于用水的肆无忌惮、水资源的紧张和水质污染。这些促进了过度的地下水开采，过度的地下水开采导致地面沉降。地面沉降进一步带来比缺水更大的损失。这些，是WHO的初级学生课本上都写明了的因果关系。然而一旦牵扯到具体的经济利益问题，国家与团体却变得盲目而无知。

环境的恶化带来资源纷争，资源纷争引起局部战争。战争继续引起资源恶化。WHO的环境考察员根本无法深入到动乱地带考察战争对当地环境造成的危害。WHO不是联合国，没有自己的武装力量，连派驻人员的自保也做不到。

上世纪末WHO提供的世界环境白书里，明确表明了紫外线增强和遗传病多发的关系。并呼吁各国对于臭氧层空洞进一步扩大的警惕。然而会议结果，达成的却是一项"三S运动"——Slip、Slop、Slap&Wrap，要求暴露在日光下的人群擦防晒霜、穿长袖衫、戴帽子和眼镜，以此来对抗日光中日益增强的紫外线。"三S运动"由澳大利亚政府提倡，从赤道线国家开始，现在已经到达北欧国家。虽然对于环境来说这完全是治标不治本的妥协方法，丘比耶夫人却不得不苦笑着接受了这个提议。

一如握有全球最高科技的国家政府，却在能源巨头的示意下拒绝在环保协议上签字。人们并不是没有知识，但是被眼前的利害关系蒙蔽了头脑。

今朝有酒今朝醉，就是这种短视心态的最好描述。无视环境恶化的根本，只要还有余地就避免面对问题。人类就像酒宴上烂醉如泥的主人，拿出最后的家底置办美酒佳肴，看不到明天的窘迫。

WHO本来的宗旨很单纯，关注全球的环境问题和因环境污染引起的人类健康问题。

但成立几十年来，WHO却大多是满世界疲于奔命，做一些亡羊补牢的善后工作。组织一直追求的通过环保来改善人类健康，将灾难防患于未然的宗旨，却从没有被正视过。以环境保护为宗旨的国际组织，最后却不得不沦为人道主义慈善机构，为环境问题带来的恶果买单。

因为人类无知，目光短浅，看不到自己今天的行为积累的明日的因果。

丘比耶夫人想起了当年，自己还是WHO一介志愿工作者时，在街头针对环境问题所做的一次社会调查。

针对10～30年内后果可见的问题，人们回答踊跃，表示关心和支持。至于50～100年以后才会显现的长期环境问题，占问卷比例最多的回答则是"多半活不到那个时候，对于自己死后的问题并不关心。"

这是人的本性。只为自己活着，世界只为自己存在，自己死后天塌下来也无所谓。身后的问题，大多数人看不到也不想去关心。

因为这样的本性，人的目光被局限在短短几十年的人生里。个人的短视集合起来形成群体的短视、国家的短视，于是地球一边的人不得不承受地球另一边的人造成的因果，几十年后的人不得不承受上一代的行为带来的因果。在熟悉东方哲学的丘比耶夫人看来，这简直就是KARMA的直接体现。

无知的人类是有罪的，无知的人类需要得到指引。这是丘比耶夫人多年来的信念。正是在这种强烈的正义感驱使下，她接任了WHO的一把手位置。

如今，命运的转机似乎来了。

当技术部得出结论，丘比耶症候群和太阳光有着直接联系时，丘比耶夫人暗地里笑了。

丘比耶症候群是令全世界为之恐慌的奇病，对于几十年里一直惨淡经营的WHO却是个福音。从现在起，丘比耶夫人要利用这个和自己同名的奇病，为WHO换来地位、权力、利益……所有一切足以令WHO成为世界头号团体的东西。

首先把名字从WHO改为KARMA协会。表面上是以此来纪念经营性质的转变，从环境命题改为丘比耶

症候群专攻。在丘比耶夫人内心里，这个名字却是对于世界的嘲笑——KARMA协会，将要见证世界的KARMA，并通过榨取世界的KARMA飞黄腾达。

KARMA协会，将再也不是跟在大国背后低声下气的慈善机构了。

人类的行为积累了太多KARMA，并因此遭到了业报。如今人类赖以生存的太阳，竟然成了给人类带来丘比耶症候群的根源。这也许就是报应。

在人类被自己的行为毁掉之前，必须对于人类的行为进行有效的管理。KARMA协会未来的宗旨，不再是治标，而是治本。

“这次改名以后……”丘比耶夫人的思绪从回忆中回到会场，面对各国政府代表，继续刚才未完的发言。“吉娜·安吉尔，这次发现丘比耶症候群病因的本协会人员，将升任为本协会技术部主任。”她示意身旁的黑发女子站到台前来，“作为本协会最杰出的年轻技术工作者，今后她将作为新生代力量，和我一同进行针对丘比耶症候群的研究。”

“诸位知道，丘比耶症候群不同于传染病等区域性的病症，以阳光为媒介发生，只要是阳光所及的地域都有出现患者的可能。不分人种、阶级、民族，患病的几率众生平等。因此，说我们人类正面临着有史以来最为严重的病魔威胁也不为过。”丘比耶夫人神情严肃，努力把危机感传达给到会代表，隐藏在墨镜下的眼睛却带着笑意。“因此，处于阳光下的人类应该联合起来以最终攻克这种恐怖的病症，保护人类共同度过这次难关。请各位不要忘记，当你处于阳光下的时候你就具有了患病的机会。KARMA协会需要你的大力支持，以换回人类站在阳光下的权利。谢谢各位。”

2015年前后，随着丘比耶症候群的患者数量急剧增加，KARMA协会的势力飞速膨胀。协会获得了HAARP设施的使用权，开始进行针对该病的实验。

丘比耶夫人对此并不满足，开始在澳洲筹建协会本部——巨大的医学建筑城。已经年老的她，心里自有更深的打算。

“Light shines on the heaven the earth the spirit
Light brings gloly and grace May it open your eyes,
to the truth Shanti Santi……
请将我
从虚构带往真实
从黑暗带往光明
从死亡带往不死
Santi……”

白色的无菌病房内，回荡着细细的歌声，有如经堂里的祈祷声一般虚无飘渺。

黑发的吉娜·安吉尔坐在赛拉的病床旁，轻声唱着歌。

同样黑发的赛拉躺在床上，睁大黑洞洞的眼睛听着歌声，不一会儿就沉沉睡去。

赛拉很喜欢在睡前听安吉尔唱这首歌，通过歌声她能感到安宁和祥和，并因此得到一个好梦。而每次安吉尔来看望她时，都会满足她这小小的愿望。

安吉尔没有停止歌唱。每当她心绪烦躁时，就会低声唱起这首歌来安定自己的情绪。

这歌，是她派驻印度期间，随当地的修行者学会的经文的英译版。

《SHANTI MANTRA》——光明真言，古印度祈求光明与和平，据说可以带来安宁、和平、光明的梵文经文，对于安吉尔来说，这些都是魔术般具有诱惑力的词汇。

为便于咏唱，她把难以发音的原文意译为了英文。身为科学工作者的她并不相信经文的魔力，但承认经文带来的精神上的镇静作用。

尤其是现在。每当面对赛拉，和自己一样有着漆



黑头发的小女孩的时候，安吉尔总是难以压抑心情的起伏。这个时期萨弗和希特还没有进入协会。安吉尔时常会来看看赛拉——虽然名义上，只是医师和患者的关系。

尽管外观看起来是不折不扣的黑发美女，安吉尔却是亦男亦女的真性半阴阳人。知道这个秘密的，现在世界上只剩丘比耶夫人一人。

医学上所说的半阴阳人，也是染色体异常引发的遗传病受害者。按照类型来也分为真假两性，常见的多为假性阴阳人——DNA为男性，持有女性器官的男性假性半阴阳，和DNA为女性，持有男性器官的女性假性半阴阳。这类场合器官并不具有机能，患者可以通过外科手术矫正。

而真性半阴阳人也被称为第三性，极为罕见，身体两侧一边是卵巢一边是睾丸，并且同时具备有效的机能，属于医学界也无法定性的真两性人。她（他）们到底是男还是女，完全取决于对自己身分的认同。

安吉尔就是这个少数人群之一。从小她就明白了自己和世界上绝大多数人都不同，明白了要活下来就必须隐藏起自己的秘密。成年后安吉尔以女性身分进入社会，并且和希特一样，选择了遗传病专攻——她内心里梦想着的，依然是有一天能够治疗自己的畸形，堂堂正正和众人一起站在阳光下。

童年的那段日子无比黑暗，对于现在的她来说连回想的念头都不再有过。父母给她起名安吉尔（天使），寓意神话中没有性别的天使，但来自社会的目光却不这么看。

苦闷中的安吉尔想到去宗教中寻求安慰，但在基督教的教义中，她没有找到自己这类人的立足场所。直到认识了遗传学上的老师，马尔戈·丘比耶夫人。

受丘比耶夫人的影响，安吉尔将视线从欧美转向了东方，最后停留在印度。

不同于执着于正义的基督教，古老而温厚的印度文化，也给予了半阴阳人的平等生活的机会。

在印度，有一个被称为“希吉拉”（hijira）的第三性群体，（“希吉拉”是印度古语里“男女两性具有”的意思）由天生的两性人、后天的去势者、女装癖者等不属于正统两性的人组成。以家族为单位，最后组成制度化、社会化的经济生活共同体。人数在数十万以上，共同体范围从印度到巴基斯坦、孟加拉，形成一个三角地带。

在印度文化圈，古来两性人并不被视为耻辱和畸形，相反人们相信两性人具有超自然的能力，能给人们带来诅咒或幸福。因此希吉拉被当作一个特殊的种姓，独立存在于婆罗门、刹帝利等种姓之外，担任各种活动上的唱歌、舞蹈、技艺表演等工作。社会地位和婆罗门同等，却不受种姓隔离制度的约束，可以接触任何种姓的人。

在等级森严的印度社会，希吉拉俨然成为超越种姓制度之外，自由的人群。因此不光先天性的两性人，一些羡慕这种平等，或者天生具有性别转换欲望的人也会离开自己原来的家庭、抛弃原来的种姓，加入到希吉拉。

这种气氛深深地吸引了安吉尔，第一次惊讶地发现，原来世界还有自己这样的人可以挺起胸膛生活的地方。于是，趁着WHO在印度开展工作期间，安吉尔主动要求派驻印度，一住就是三年，并且认识了自己生命中最重要的人，同属WHO的学者戴维德。

回忆如潮水般涌来，安吉尔的嘴角开始扭曲。

戴维德是金发的北欧人，皮肤很白，一张书生气的脸配上一副眼镜，十足的古板学者形象。

和他相遇是在一间古寺，自己的课题是调查当地居民的遗传病，却在不知不觉中为古寺的风骨所吸引，走进了殿堂。

越过700mX60m宽的寺院环沟，面前是金字塔型的古老寺院，5层坛壁上的壁雕已经剥落但仍然可以看出轮廓。

千年的时光随着清晨的阳光渗入骨髓，自己在古老而神秘的石雕前出神了。

不知不觉，轻声地唱起了光明真言。在这样的殿堂里尽管英语显得不合时宜，但这是自己此时惟一能表达自己敬畏之情的手段。

“请将我，从虚构带往真实，从黑暗带往光明，从死亡带往不死。Santi……”生平第一次，内心里如同虔诚的教徒一般祈祷。向这寺庙千年的历史祈求自己未来的光明。

唱到最后几句，突然发现背后有个男人静静地站着，明显从刚才起就在偷听。

安吉尔立即停止了歌声，感到几分尴尬和气恼。

“请、请不要在乎我。”男人有些不好意思地摸着头，笑着走过来。“我不是有意偷听。只是实在太不可思议了，不禁就……”

彼此都身穿白色的WHO制服，不用解释也大概明白了。这人无论从各方面看，都是属于那种脑筋顽固的书生，应该没有什么共同话题。

安吉尔不再理会男人，正要转身走开，男人结结巴巴地说：“别，别，如果不介意的话，请让我听完你的SHANTI MANTRA吧。”

安吉尔有些意外，这个看起来地道的西方文化养育出的男人，居然知道自己唱的歌，而且是已经被自己蹩脚的翻译改变得面目全非的版本。

交谈中，安吉尔知道了男人叫戴维德，来这里调查文物的风化状况已经两年多了。多年考古的工作使他对于东方文化有着深厚的了解，知道SHANTI MANTRA的出处自然也就不奇怪了——包括自己翻译里的两处错误，事后很久，戴维德才小心翼翼地指出，这令自己对这个男人有些另眼相看。

“啊？为什么说不可思议？”戴维德用中指扶扶眼镜，苦笑着说“你想啊，这种已经荒废的小寺庙，大清早的又没人，一进来却看到一个全身白衣的西方女子在唱着经文改编的歌曲。简直就像希吉拉的歌姬一样嘛。一瞬间我是真的被镇住了。”

“那个时候自己觉得，这不就是自己一直梦寐以求的，古文明和现代人的和谐存在嘛。”戴维德口才并不好，但能表达出自己要说的东西。

一时之间不知道说什么好。对于长期以女性身分度过的自己来说，心理上已经自认为女性。突然面对一个男人的坦率居然手足无措。

直觉地感到，自己不讨厌这个男人，并为这个直觉感到强烈的不安和恐怖。

不安和恐怖源于对身体的自卑。然而在此后的交往过程中，戴维德表现出的包容却逐步地融化了这不安和恐怖。

一年后的那天，和预料的一样，戴维德平静地接受了自己。

“嗯嗯，其实啊……”戴维德扶扶眼镜，有些出神地望着天空，“那次遇到你的地方是7世纪的哈利哈喇神庙。你知道哈利哈喇神吗？她是印度神话中两性具有的阴阳神，希吉拉们时常去那里祈祷。而在那里我遇到了你。我后来一直想，也许这是神给予我的暗示。

嗯……怎么说呢，是暗示你，第三性和我们这些第一性、第二性一样，也是具有神性的吧。哈哈…”

戴维德并不善于言词，甚至有些口才拙劣。但是我需要的就是这样的人。能如同阳光一般包容我的男人。

事后，我从内心里由衷地感谢哈利哈喇神。20多年来自己一直藏身于黑暗中，被隔离在全世界99%的人之外。渴求光明的自己唱起了祈求光明的歌，而戴维德随着光出现在自己面前。

这也许，是同为第三性的哈利哈喇神赐予自己的恩赐。

我的世界为之变色了。尽管全世界只有一个人接受自己，我却因此获得了一个世界。

在印度，我和戴维德在希吉拉当中度过了一生中阳光最多的日子，直到戴维德患上丘比耶症候群。

最初几日是麻木，痛觉丧失。不久整个手掌开始变色，手指失去活动机能。用尽了任何办法，也无法阻止患部的扩大。

即使截肢也无济于事因为病灶在全身都有出现。除了抚摸着戴维德冰冷的手以外，我再也做不了任何事。

医学界面对自然的无能为力，却要戴维德一人来承担。

我们离开了印度的希吉拉人聚集地。那个时候丘比耶症候群的病因还未查明。戴维德必须被送进WHO设在南美的病栋，丘比耶患者的集中疗养地。

“实施暴行的人既不是凶残的德国鬼子，也不是飘洋过海而来的食人生番。他们全都来自我们自己这个国家，来自我们居住的村镇，和我们住在同一条大街上……有一百多男人和女人志得意满的杀人。他们双手沾满鲜血，嘴里骂骂咧咧，兴奋地殴打别人……”

学生时代读过的这段关于法国解放日的文字，多年以后在自己眼前成为现实。

人都具有兽性。并且在正义、复仇、爱国等名义下，兽性特别容易被理直气壮地激发出来。

从“那个时候”开始，我就时常想，其实，每个人内心里都有一头野兽，在机会到来时都会暴跳起来吧。

那是戴维德在南美养病的时候。

在自己记忆里，南美的天空永远是红色的。我对于南美的印象，定格在了那个日子。

“丘比耶患者的隔离病栋被袭击了？”

“是啊，糟透了！大批伤员现在根本运不出去！喂，不要等消防队了，赶快先把救护车叫来！”

“畜生……这些可恶的恐怖分子！”

警笛声，烟，以及火红的天空。耳边充斥着警卫班人员的喊声、

没有人理睬还是一介工作员的我。只记得自己疯狂地拨开人群向病栋方向挤过去。最后在一副急救担架上发现了已成血人的戴维德。

“……”看见我，他什么也没说，脸上带着苦笑的表情，我知道那是歉意。为不能继续陪伴我而感到抱歉。

戴维德的脸变得模糊了。已经看不清他的表情。

“不要哭……我的歌姬……”

他把还能动的那只手放在我的脸颊，轻轻地叹息着。

“吉娜……不要怨恨任何人……”

那个时候，我并未听懂他这句话的含义。

“你一定能发现丘比耶病症的疗法……成为世界的光……”

这是他留下的最后的话。

事后，WHO对外宣称这是一次恐怖分子的袭击。然而事实上，这却是一次当地人发起的暴动。“他们既不是嗜血的野兽，也不是食人生番。他们全都来自这个国家，来自我们居住的村镇，和我们住在同一条大街上……”

这是一个贫苦的国家，WHO在这里进行的医疗工作近乎慈善性质。就在昨天，那些老实巴交的当地人脸上还堆着笑，领取着免费的药品，不住地向每一个工作人员道谢。今天他们却突然变成了暴徒，手持棍棒农具和猎枪，怒吼着袭击了病栋，将平日感恩不尽的医师赶走并放起了火。

暴动的原因，是附近的城镇、村落里逐渐多发的丘比耶症候群。

听说，有的家庭一人患病造成整个家庭被驱逐。更多见的是患者被送到密林深处从此不知所踪。治疗中心对此却无能为力——这里是西方国家的疗养中心。有幸入住者，只有戴维德这样的中产阶级。

人们对于患者的恐惧比艾滋病尤甚——在这个贫穷的小国，人们对于艾滋病患者早已习以为常。尽管治疗中心多次向他们解释遗传病并不会传染，但遗传病、DNA、染色体……这些东西距离他们的生活实在是太遥远了。接连不断出现的患者更是令这解释苍白无力。

由于早在当地出现患者之前，病栋里已经住满了世界各国汇集而来的丘比耶症患者。于是当地人作出了简单的结论——是病栋里的患者传染给了当地人。对于医学和疾病只有简单的常识的他们来说，这是直观的、惟一的解释。

随着附近丘比耶患者的陆续增多，当地人的忍耐终于到达极限。前所未有的凄惨病症带来的恐惧和失去亲人的悲痛，汇集在一起，终于化为暴力的宣泄。

带有讽刺意味的是，当地人袭击病栋的目的，却出自简单的卫生常识——用火来消毒。古来人们就相信火能够净化一切不净之物，有害的东西只要烧掉即可。那么，对于给大家带来灾难的病毒污染源，只要放火销毁就可以了。



从他们的角度来看，这是无可指责的想法，也是无可指责的动机。毕竟，他们看到的是医疗人员对于丘比耶患者的见死不救——虽然其实是无药可救。

于是本来老实淳厚的当地人，在为民除害的冲动下化为了野兽。

我并不恨他们，听说了事件经过以后，我只觉得无底的悲哀。无知的人是可悲的，因自己的无知而犯罪，却浑然不觉。

那么，我又应该恨谁呢？

“请将我
从虚构带往真实
从黑暗带往光明
从死亡带往不死
Santi……”

那个时候我流着泪，一遍又一遍地默念他喜欢的这首歌。跨越大洋以后，远在亚洲的哈利哈喇神似乎听不到我的祈祷了。

我失去了戴维德，失去了生活中惟一的光，这个恨，我又应该向谁渲泄呢？

“请不要悲伤了，这是命运啊。”

这是事后我收到最多的安慰的语句。

我不明白，万事总该有个因果。如果是命运的不公，我拒绝接受这样的命运。

然而丘比耶夫人却没有这么说。

“老师，你不是常说，恶有恶报，善有善报么？”那天，我终于向丘比耶夫人质问。“戴维德做了什么，要遭到如此报应？”

沉默了良久，丘比耶夫人开口了。

“吉娜。还记得你在印度期间学习的KARMA的观念么？”

“KARMA……业？”我想起了在印度时和当地学者谈过关于业的话题。虽然当时自己只是一笑置之。

“对。人类犯下的业，终究要人类来承受。所以说恶有恶报。但是…”丘比耶夫人的目光隐藏在墨镜后，深不可测。“这并不是说，一个人犯了罪业，这个人就一定会遭到报应。也许你是多少误解了我的意思。”

“……那么，什么是恶报？”

“吉娜，你还记得，当年你去考察某国沙漠化的事情么？”

想起来了，那是我还是一介基层工作者，四处奔波的时候。

那个国家原本拥有广阔的草原，却因为泛滥的山羊养殖造成大半的草地沙化。那时候他们想起了WHO。我是当时被派去的调查员之一，发回总部的报告书，内容现在还能大致记得：

“这里原本一直饲养绵羊，生态环境保持良好，但人均收入一直在低谷徘徊。后来，西方来了收购山羊绒的人。高昂的价格使得当地人纷纷放弃绵羊转为饲养山羊，而山羊对草场的破坏力是绵羊的20倍。于是沙漠来了。”

草场的急剧劣化造成羊群数量下降，引发牧民争夺草场，收入的降低导致牧民更加大范围地追逐水草，饲养更多的羊，如此恶性循环下去不可收拾。”

“杀鸡取卵，竭泽而渔”。报告书用了这么一句话作为总结。

当时自己只觉得不理解。人为什么会这么无知，眼睁睁地把自己逼上死胡同呢？

最终，WHO在当地展开的环保援助活动以失败告终。减少羊只数量并圈养是挽救草场惟一的方法，然而大部分资金还未分派到农户手中就在各级周转中消失了大半。援助活动前后持续5年，沙漠依旧，最后不了了之。

那里也没有石油、天然气等任何足以吸引大国目光的资源，因此尽管WHO多次在年会上要求大国的资金援助，这里依然成为被遗忘的角落。

那次事情使我体会到理想和现实的差距。也明白了他们不是无知，是没有选择。

个人是无力的，所谓自由、所谓把握自己的未来、所谓扼住命运的咽喉，不过是象牙塔里衣食无忧者的痴人说梦罢了。

对于没有选择权的牧民来说，饮鸩止渴是没有选择的选择。

“吉娜，如果说，沙漠化是恶报的话，你觉得造成这个恶报又是哪些人的错呢？”

“哪些人的错……当然是羊群的饲主吧？”被丘比耶夫人问到，我才发觉自己从来没有思考过这个问题。



"摆脱贫困，追求更好的物质条件是人的本性和权利。因为养绵羊收入太低所以选择了养山羊，这不是理所当然的选择么。你觉得他们做错了？"

"可是，不是因为他们太贪心，过度地放牧造成沙漠化么。"

"我们假设一个牧人是很有环保意识的，约束自己的羊群只吃适度的草。可是结果，无非是留下来的草被别的牧人的羊吃掉吧。"

"……"

"所以牧民的做法从个人角度来说无可厚非。不合理但是合情。个体的睿智，只能被淹没在群体的无知里。除非所有牧民都自觉地适度放牧，然而这是不可能的。没有法律的约束，不会带来自觉。"

"……那么，是那些大批收购羊毛的跨国集团，因为他们对于羊毛的高额需求刺激了当地人的过度放牧……"话刚出口就觉得自己的回答不妥。隐约，感到了夫人话中暗示的方向。

"他们只是履行商人的本职罢了。到产地购买产品，然后卖给消费者。"丘比耶夫人果然否定了我的回答。"我想，你也不会跟着这条关系追溯下去，认为是错在购买羊毛产品的消费者身上吧？"

"……"

"你看，牧人、商人、消费者……这条供求关系商的每一个环节，都只是做了站在自己角度理所当然的事。答案是没有人做错。"丘比耶夫人摊开手，"可是土地却沙化了。如果你对于恶有恶报的理解是必须有人做错了，然后这人遭到惩罚，那么你的确是误解了我的意思。"

我没有开口。等着夫人说下去。

"吉娜。"夫人的表情变得凝重起来。"人类与自然的矛盾、富国与穷国的矛盾、白人与黑人的矛盾、宗教与意识形态的矛盾……这些都会带来因果，而且难以找到具体的责任者。但是，后果总要有人承担。地球这一边的沙漠化，因果可能在地球另一边对于自然资源的大量消耗。但更深的因果，又可能在于历史原因造成的这一边的长期贫困无力发展自然资源以外的产业。

一处地方今天的苦难，因果甚至可能在几十年、上百年前……"

"吉娜，你感到悲哀是应当的。戴维德只是很不幸地成为了牺牲品。成为了别人的业造成的恶果的牺牲品。"

"……结果，你还是想说，只是因为他运气不好，这是命吗？"

"这是不幸。吉娜。但不是命运，而是人类的业。人是安于逃避现实的，命运之类的说法，只会让人将一切责任推给命运而疏于自省。

由于奇病患者的增加，在全球修建的疗养机构数量急剧增多。而其中大多数为WHO资金支援国的专利。对于当地居民来说，疗养机构侵占了他们的土地，干扰了他们的文化，影响了他们原有的生活方式，这些早已不是免费医疗的小恩小惠能掩盖的问题了。

"我早就知道病栋带来的问题，但无能为力……因为这背后牵扯到复杂的政治问题。我们的事业为什么这么难，也是因为单看起来是很单纯的气候、生态、医学问题，最后总是会变成政治问题。即使没有恐怖的丘比耶症候群，矛盾还是会在某一天爆发出来。而这恐怖的病症将矛盾激化的速度大大提前了……"

"事实上……"丘比耶夫人望了一眼墙上巨大的绿色屏幕"遭到袭击报告的病栋并不只是你所在的那一处。死亡的患者也不止是戴维德一人。他和其他无数无辜的病人一起，成为了当地人暴力的牺牲品……而激发当地人暴力的深层原因，则是富国对于健在风景胜地的疗养所的大量需求……"

"你明白我的意思了吗，吉娜？因为一些人的行为造成的恶果，却很可能由另外一些人来承受。这才是恶有恶报的真正含义，遭到恶报的，终究还是人啊。"丘比耶夫人深深地叹气。

尽管以前也听夫人说起过关于业报的话题，但从来没有如此详细地听她解说自己的理论。

"人是很短视的。人们责怪砍树的人，却看不到迫使他们砍树的因果；同样人们责怪放牧的人，却看不到迫使他们放牧的因果。一部分人造成的恶果，很多时候却是像戴维德这样无辜的人来承受……"

"业就是人的行为带来的因果，所以只要人类有行为，就会产生业。除非人类停止生命活动。然而这是不可能的。所以人类的行为必须得到管理。但是各国政府都拘泥于各自的利益和立场不可指望。世界需要一个超越国家和政治的组织来管理人类的行为。我将国际环境保健机构改名为KARMA协会的意义，也就在于此。今后，KARMA协会将要管理人类的行为，引导人类的业，避免像戴维德这样无辜的牺牲者再次出现了……"

我觉得自己明白了夫人的意思。

巨大的绝望感突然席卷了我的胸腔。原来如此……我从此将要面对的是，找不到任何复仇对象的现实么？

"吉娜，不要恨任何人…"

戴维德临死前说的话，我现在也明白了。他不希望我寻找他的死的责任者，并陷入对"做错了的人"的憎恨。

那个时候，他已经预见到了我的想法。并为了将我的注意力从寻找复仇上引开，而赋予了我战胜丘比耶征候群这个任务。

"吉娜，你愿意和我一起来吗？"夫人突然正视着我的眼睛，透过墨镜我能感受到她期待的目光。"你有才能，从小尝够了辛酸，现在又失去了最重要的人。你最能体会到因为人类的业而无辜受难者的痛苦。所以，请你随我一起来引导人类的KARMA吧。"

我无法思考，也无法出声，惟一能作的就是默默地点头。

我已经一无所有了。此时的丘比耶夫人对我来说，既是学术上的老师，也是惟一还可以依靠的人了。

数年的回忆，在几分钟内如流水般经过大脑。安吉尔猛然清醒过来，发现是护士长安吉拉摇着自己的肩膀。"抱歉，需要给赛拉用药了。"

安吉尔站起身来，默默地看着安吉拉熟练地在赛拉身上接上各种导管。

对于这个孩子，安吉尔现在更多的是厌恶感。

这孩子身上没有戴维德的血，为了获取最佳的实



验对象，6年前，用安吉尔的精子和卵子作出的试管婴儿。

在安吉尔看来，这孩子简直是自己的业，随时提醒着自己想要忘记的双性身分。外观上，这孩子也继承了自己白皙的皮肤和漆黑的头发。但这孩子是完全的女性，这令安吉尔嫉妒和痛恨。

孩子还未诞生时，安吉尔就早早给孩子定名为赛拉，全名Seraphita。名字源于巴尔扎克的同名小说。这部小说描写了名叫Seraphita，同时具有男女两性之美的天使。

从两性具备的安吉尔（ANGEL）生出来的两性具备的赛拉（Seraphita）——安吉尔想要通过这个小小的文字游戏，牢牢给孩子留下自己的烙印。但她失算了。

很快，这孩子就要参与实验了。计划的核心——人类担当者的素质是与太阳的信息交流成功与否的关键。也因此需要赛拉这样具有特殊体质的孩子。

这孩子是治愈丘比耶症候群的惟一希望，也是实现自己理想的最后手段。

但是自己却无法抑止对这孩子的痛恨，无法抑止对这孩子反衬出来的自己的痛恨。真是讽刺。

安吉尔的眼神重新恢复平日的冰冷，站起身来走向门口。

"阿、阿姨…"背后突然传来赛拉怯生生的声音。安吉尔停下脚步，但没有回头。

"阿姨，赛拉最近都好好地表现了。赛拉什么时候可以去迪士尼玩呢？"

自从来到阿拉斯加以后，赛拉就一直闹着要去迪士尼乐园玩。但是天生免疫力有缺陷的她不被允许走出医疗设施。

"再等等。"安吉尔尽力使自己的语调听起来较为温柔。"很快，就会有王子来接你了。"然后头也不回地走出门去。

"请将我
从虚构带往真实
从黑暗带往光明
从死亡带往不死
Santi……"

安吉尔心里又响起了SHANTI MANTRA的旋律。从戴维德去世以来，一晃已经5年了。自己依然没有看到新的光明。

丘比耶夫人终日忙于和政要应酬，醉心于追逐权利交易，曾经答应过令自己恢复彻底女性身分的手术也遥遥无期。内心里的希望和期待，一点点黯淡下去，往前只看到一片黑暗。

那么，就让世界随自己一起，沉入黑暗吧。

第三章　情报

安吉拉走进寝室，脱下外衣坐到沙发上。

感到依然有些手足无措，伸手抓过桌上的镜子，看看自己的脸。

果然有些绯红。安吉拉不禁有些好笑。已经23岁了，居然会跟高中小女生一样脸红心跳。

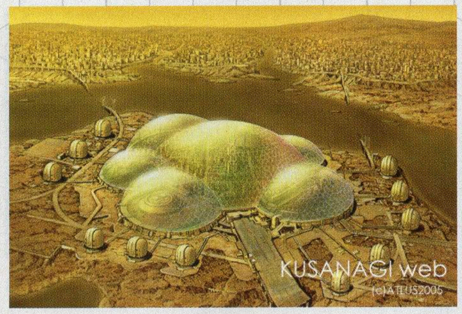
不过这种感觉并不讨厌。"Serph·Sheffield……"

安吉拉在心里默念着这个名字。

这一年是2020年。金发的美女安吉拉进KARMA协会工作已经两年了。能够进入全球性的环卫保健机构，本是足以令人羡慕的事。但实际情况却比想象的要沉闷得多。

KARMA协会本部——KarmaCity，座落在澳洲南端的袋鼠岛（Kangaroo Island），全长144公里宽52公里，通过两座16公里长的桥梁与澳洲大陆相连。这里远离城市，自然环境保护完整，岛上有许多澳洲独有的野生动物。在全球野生环境严重恶化的今天，这里简直就是人间天堂。

2015年更名为KARMA协会以后，丘比耶夫人没



有费多大口舌就说服了澳洲政府，以环保、卫生、经济三头并进的诱人条件，得到了袋鼠岛的开发权。耗时4年半完成。说是协会本部，如今已发展为一个都市。

以协会本部大厦所在的行政区为中心，周围环绕着公园、市街地、研究设施、动力设施、工场群5个区域。6个由滤光玻璃组成的巨大球形玻璃罩，将整个城市与外界隔离了开来。尽管对外宣称是为了避免阳光的干扰，创造有利于研究和医疗的封闭环境，实际则是在探明丘比耶症候群与阳光有直接联系后，丘比耶夫人就开始策划这么一座完全笼罩在玻璃罩下的城市。

环绕在城市外圈的，是12个巨大的射电望远镜。尽管总功率逊色一筹，工作效率却远远超过已是20年前装备的HARRP。不再需要HARRP的丘比耶夫人，在城市竣工后迅速把研究活动从北美全盘搬到了澳洲。

KarmaCity竣工前夕，丘比耶夫人带着安吉尔巡视了全址，年事已高的丘比耶夫人难得地露出了笑容，并说了一句话："如果有一天人类被自己的KARMAS毁灭，那么这个KarmaCity就是最后的方舟。"

来自全球的丘比耶症候群患者源源不断地被送来，丘比耶夫人以独家掌握的症候群医疗技术为筹码，换取经营KarmaCity所需的金钱、人才、物质。

第一次登陆岛上时，安吉拉也和旁人一样被眼前的巨作震撼。这个科技武装起来的城市，简直就是人类向自然展示自己力量和自信的象征。这里有着全球一流的科研和医疗设备，完善的生活区，到处是绿色的植物，在世界环境日益恶化的今天，简直像伊甸园一般完美。那个时候安吉拉觉得自己如同被神选中一样激动和幸福。

如今当初的兴奋早已冷却。日复一日的工作中，安吉拉开始察觉到自己的生活缺少些什么。

KarmaCity有着医疗机构特有的卫生和规划整齐，就连处于其中的人也不外如是。从会长到一般职员全都身着白色的长衣，就连警卫班的士兵也从头盔到靴子一身白色装备，如同一个模子似的没有个性。整齐划一的制服是丘比耶夫人追求的秩序、纪律的象征，但对于正年轻貌美的安吉拉来说，却是讨厌的束缚。因此每当回到宿舍里，她都会早早脱下制服。

2018年，以优异的成绩毕业于医大看护系的安吉拉，直接担任了护士长的职位。一年以后，技术部主任安吉拉把她领到赛拉的病房，只冷冷地说了一句："这孩子是工程的核心，要是死掉了你就准备辞职吧。"

这孩子令她感到毛骨悚然，不仅仅是孩子的出生、父母、家庭等等资料一切不明，也不光是早老症带来的魔法般的成长速度。

每隔一段日子，她就会奉命把赛拉送到研究设施内部，在那里目睹赛拉全身被插上各种导管。等接到命令去领回赛拉时，赛拉总会处于昏迷状态，心跳血压脑波急剧紊乱，少不得她带领护理班又进行一场急救。

安吉拉不知道他们到底对这孩子做了什么，也不想知道。对她来说，这孩子可怜，又可怕。

一年下来，赛拉外观已经成长为18岁的少女，却和7岁孩童一样对周围的人有强烈的依赖。这种外观和心理的差异令安吉拉很不舒服。

在护理赛拉以外的日子，安吉拉时常看着窗外的景色发呆。这里是个精英都市。也因为这里人人都是精英分子，缺乏一般的城镇洋溢着的人情味。丘比耶夫人平日里都把自己包裹在中世纪式的巨大头饰和墨镜后面，深不可测。安吉尔是个带有中性气质的美人，但更是少言寡语，且目光中偶尔透出的寒意令安吉拉感到战栗。

23岁的安吉拉渴望着出现一个人，能够打破自己日复一日单调生活的人。

现在，这个人来了。

黑发的少年，来自耶鲁大学的萨弗和金发的男子希特一同出现了。两人不仅有着一连串夺目的学位头衔，更是诞生无数政界名流的耶鲁大学骷髅会成员。令一向自视甚高的安吉拉都感到炫目。

单从外表上看，身为名门之后，比萨弗高一个头，长相英俊的希特更加引人注目。但就在机场出口简短的几句交谈里，安吉拉从两人的位置和态度中，隐隐感觉到了一种主从关系。

参观设施时，萨弗很迅速地成为了众人注意力的焦点。这个脸上还带着一丝稚气的年轻人在死气沉沉的医学大楼里爽朗地笑着，向每个职员打招呼，对着精密的设备吐吐舌头表示惊叹。而一贯对于下属作风严格要求的丘比耶夫人，竟然带着一丝赞许的微笑默不做声。

这个比自己小一岁的男子，仿佛不懂事故的唐吉诃德，向门规森严的医学都市发起冲击，身边跟着一个金发的贵族随从。

安吉拉从失神中清醒过来时，萨弗已从身边走过去了，并对她做了个调皮的眼神。

"安吉拉，你难道从来没有想过，要了解EGG工程的内容吗？"半年后的一天，萨弗突然问躺在身旁的安吉拉。

"嗯？工程么……"安吉拉摇摇头令自己清醒一些。"当初也有一些好奇吧……后来慢慢就不去想了。反正也是跟自己无关的事。"她嘟嘟囔囔地说。

"不行呀，怎么可以这么消极呢。科研人员必须保持旺盛的求知欲才行啊。"萨弗像孩子似的抱怨。在年长一岁的安吉拉面前萨弗时常会露出孩子气的一面，令安吉拉感到，这个能颐指气使所有人的男子还是需要自己的。

"反正我这样级别的人，最多只被允许进入那里接送一下赛拉而已。做些什么根本就无权知道，哪像你……"安吉拉眼神里带着醉意，"再说……眼下我倒是对你更好奇些。"

"不要这样说嘛，好像事不关己似的。自己被别人悄悄复制了也不在乎吗？"萨弗夸张地瞪着眼睛。



"什么？"安吉拉一下从床上坐起来，睡意全无。"这话什么意思？"

"哇哇，反应不要那么激烈么，吓死人了。"萨弗得意地笑了。"准确地说，是被仿造了。被天才的techno shaman赛拉小姐。"

接下来萨弗所说的事，令安吉拉仿佛进入了科幻的世界。

工程地被验者19号——也就是赛拉，天生具有特殊的素质，在将脑部与电脑相连以后，赛拉能够通过意识支配电脑空间里的数据流向，接受和发送信息。在EGG工程里赛拉并不是惟一具备这样素质的孩子，却是惟一能从实验中坚持下来的。超量的信息交流会引起DNA信息的紊乱，因此赛拉必须终日被浸泡在EGG卵形的核心里，离开了希特开发的减速剂，她就会迅速地老化。

不能像同龄人一样自由地玩耍，定期面对枯燥的实验，令赛拉精神上孤独不堪。于是她利用被废弃的空间悄悄制造了一个虚拟世界——一个蓝天白云的海岛。岸边停泊着巨大的游船。

有了环境还得有人。赛拉从身边认识的人里挑选了几个关系最好的，按照这几个人的形象制造了一模一样的AI，放置在这个海岛上。

于是，在没有实验的日子里，7岁的赛拉就把自己的大脑连接到这个虚拟世界，和这些AI一起玩耍，藉此忘却寂寞和无聊。尽管在外人看来，她只是陷入沉睡罢了。

而成为这几个AI原型的人，则是萨弗、希特、安吉拉，和来自南美的黑人少年谢罗——也就是不久前死去的18号实验者。都是平日里和赛拉接触最为频繁的人。

得知原委，安吉拉多少松了一口气，但依然觉得很不自在。谁叫自己的工作就是天天陪着这孩子呢。

"真是头痛呢。她的数据处理能力比我想象的还强。加上偷来的知识，作出来的冒牌货看起来跟真人简直一模一样。"萨弗抓着头皮，"对了，只有头发颜色不同。她把我们几个人的头发都弄成动画片里的五颜六色去了，我是银色，你是粉红色。哈哈哈……"

"是么？"安吉拉摇摇头，"粉红色真是太俗气了。不过，我倒是蛮想看看银发的你什么样子。"

"而且最讽刺的是，你知道她是怎么安排希特的角色的吗？"萨弗突然很兴奋。

"是什么？拯救灰姑娘的王子？"希特对于赛拉的关心，连安吉拉也能看出来。为了减少实验的负担，近两个月希特没少和萨弗发生争执。

"是王子，但是坏王子。在她创造的舞台上，她是处于焦点的公主，所有的演员都围绕她而来。我被安排为和公主相恋的好王子，而倒霉的希特……则被安排为我的情敌，单恋公主的坏王子。"

"每当我这个好王子和公主一起玩排球、游泳、捉迷藏的时候，坏王子希特就会跑出来捣乱，但最后总是不得成功。而她则好好享受这种处于三角恋中心的虚荣，哈哈哈……可怜的希特！"萨弗大笑，露出洁白的牙齿。

"怎么会呢？我看希特明明很关心她的啊？自从接手病情主治以后，我就经常看见希特在资料室里弄到半夜。"

"没有法子，这就是孩子。"萨弗摇摇头"儿童看人就是这样。你对她好，她就觉得你是好人，你是喜欢她的。我只是希望她能好好配合实验所以说些中听的话，没想到还真的被她当成王子了。可怜的希特则因为老是板着脸在赛拉面前出现，还时常妨碍我的工作，于是就被赛拉安排了个反派的角色——因为嫉妒而老是跟我捣乱的情敌。这真是讽刺啊。"

"真可怕……这孩子才7岁，女人的妄想那套已经全学会了啊。"安吉拉露出厌恶的表情。一想到自己的

仿制品也混在演员当中，众星捧月般围绕着这个公主，就越发觉得恶心了。

“啊，没错。被关在笼子里太久，为了安慰自己而制作的无聊的妄想。”萨弗啐了一口。

“萨弗……”安吉拉有些惊异地看着他。“虽然大部分时候你很可爱，有时候又让人感到可怕。你就一点没有觉得她其实也挺可怜吗？我觉得我能理解希特为什么老是找你麻烦。每次实验过后赛拉就发作得吓人，连累我们医护班的都很头痛呢。”

“我是同情她，但我不会因此中止实验。”萨弗收敛了笑容，正色说，“既然她注定要成为人类的业的牺牲品，为了人类的科学探求而参与实验，那么我惟一能作的，就是早日完成实验罢了。”

“业？karma？你也信丘比耶夫人那套东西？”

“不不，我的小姐，这并不是丘比耶夫人发明的东西。”萨弗摇着食指，“其实她那套东西不坏。只不过，她把关于业的概念加以自己的解释，导出对自己有利的结论罢了。真要完全按照她的理解来的话，人类要么全员进入冬眠，要么像家畜一样被管理起来。”

“那么你呢？”安吉拉睁大眼睛，带着崇拜的神色望着萨弗。

“我？我嘛……只有神才能超脱业的循环。所以我将会成为神。”萨弗的语调听起来调侃，但眼神很认真。“科研人员是没有必要被业的观念所束缚的。科研本身就是一项很深重的业，人类以同胞为祭品从神那里盗取知识，因偷来的知识而变得傲慢……如果老是想着自己今天的行为会不会造成什么不好的因果，那科研根本就没法开展了。”萨弗摊开手，作个无奈的表情。

见安吉拉对自己的回答不以为然，萨弗耸耸肩，“你不信也无所谓。如果我告诉你，制造EGG的技术都是从太阳上偷来的，你大概以为我在说梦话。”

“那个巨蛋？那东西不是只是个羊水容器嘛？建成以后赛拉就被浸在里面。”

“那东西如果只是那么简单，也犯不着建造4年了。”萨弗夸张地竖起4根手指强调这个数字。“协会还在阿拉斯加活动时，他们就利用HARRP来向太阳发射并回收信息。这个巨蛋，是根据那时候回收的信息建造的太阳的拷贝。”

“那么，拷贝太阳做什么呢。”安吉拉的好奇心被萨弗勾了起来，用手肘撑起身子。“你说话可真够浪漫的。不过，我知道你不说无谓的漂亮话。”

“没有足够的浪漫心的人，没有可能发现真理。好比希特这样本分的人……”萨弗带着惋惜的神情，叹息了一下。“他是个好伙伴，可惜也到此为止了。这么多年来，本想让他随我一同去发现真理的，可是他现在完全被赛拉迷住了眼睛，沉溺在过去的兄妹爱中不能自拔。结果，现在他为之拼命的女孩子却给了他一个嫉妒者的角色。这大概就是他死去的妹妹借赛拉之手来报应他吧，所谓恶有恶报？”

“至于太阳么……”萨弗把手伸进床边的衣服兜里，摸出一张纸，展开。

这是一张彩色复印件，从图和文字、还有纸张的颜色来看，原件非常古老。上面是一些奇妙的图案和文字。文字像拉丁文又像阿拉伯文，但完全无法辨认。图上用笨拙的线条画出像是植物似的东西、又有类似解剖图的图案，一些像显微镜下的毛细血管般的管道汇集在一起，从血管里流出许多细小的裸体女人。

最大的一张图，画了一个像是天体运行轨道般的多重同心圆。一个红蓝两色的光芒构成的太阳盘踞在正中。太阳的圆心是一张傲慢的人脸。

尽管完全无法理解，安吉拉却直觉地感到一股寒意从脊椎爬上来。这古老的文字和图画令她感到莫名的恐惧。

“Voynich Manuscript，现在大家都叫Voynich手稿来着。Voynich是发现者的名字。”萨弗抬起头，声音有些惆怅。“1912年，由意大利古书收藏家Voynich在罗马古寺发现。全书现存104页，为耶鲁大学贝尼克图书馆收藏。

制作时间估计为14～16世纪，却记载了大量似乎是和天文学、解剖学、生物学、细胞学等有关的知识。被称为古书中最大的谜团。这张是当初和希特在耶鲁读书时，去贝尼克翻拍的复印件之一。”

安吉拉没有出声，认真地听萨弗说下去。

“这本书，也是造成我对未知事物强烈好奇心的根源。”萨弗苦笑着，“还是孩子时候，从电视上看到关于这本书的介绍。那时候只觉得太奇妙了……原来世上还有这么神秘的东西。上学以后我就一直等机会想要亲自去看看这本书。并且有个念头——谁能破译了这本书，谁就能接近宇宙的真理……现在看来是很可笑的话吧。”

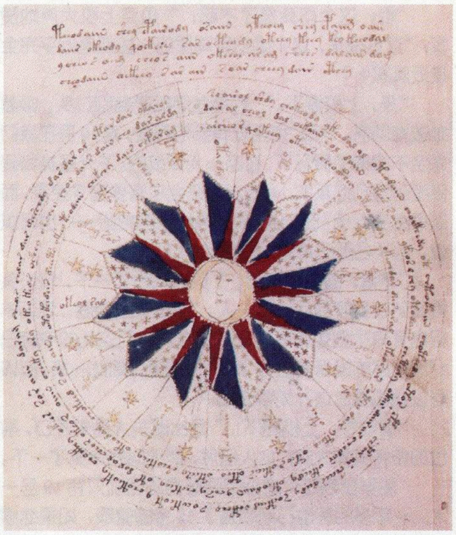


“……”

“不过我这样的人，既没有希特那样的名门家系，也没有腰缠万贯的父母。为了进入耶鲁大学，为了解读Voynich手稿的梦想，能留给我的时间和余地并不多。”萨弗轻描淡写地说，但安吉拉能感到他内心的伤痛。

“不，真正令我伤痛的并不是这个。”彷佛看穿了她的念头，萨弗突然提高了声调。安吉拉一惊。

“大学期间，我绞尽了脑汁，破译工作也没有任何进展。这个时候突然得到丘比耶夫人和她的智囊团已经成功破译部分内容的消息。并以此为启发，开始策划超乎想象的工程……”萨弗握紧了拳头，声音有些颤



抖。“你能想象我那时的心情，那种挫折感吗？”

安吉拉怜爱地把手放在萨弗背上。这个比自己小一岁，总是充满自负的男人，竟然也会露出无助的表情。

萨弗没有谢绝她的好意，自顾说下去。“……也许你听了也不能理解吧。那本书记载了不得了的理论——虽然谁也不知道在没有计算机的年代，作者从哪里获得的这些知识。丘比耶夫人和安吉尔在其基础上，发展完善为‘情报循环说’——如同计算机的01一样，将地球上的万物分解为基本情报，经由太阳作为推动引擎，不断在地球和太阳之间循环的理论。”

“……情报在地球和太阳之间循环？”安吉拉反复琢磨着这句话的含义。“没想到那个古板的老太婆竟然也会弄出这么SF（科幻）的东西……”看到萨弗认真的眼神，她赶紧把后半句吞了下去。

“没错，在20年前，这还是SF式的假想。这假想早已有之，但他们把它给实用化了。”萨弗直勾勾地盯着安吉拉。碧绿的瞳孔里透出兴奋和疯狂。“就拿你来举例吧！假如将你分解，就会变为细胞，细胞再分解变为分子，分子再分解变为DNA，再分解为原子，再分解为质子、中子、再分解为夸克……如此，随着观测的进展还可以无限地继续分下去。这20年，随着观测技术的进展人们得到的信息已经太多了，多到了光是建立分类就需要消耗庞大的资源。人们只能用‘情报’来概括这一切。而其中最为神秘的，也最接近神的领域的，就是关于生命的情报。”

萨弗指指窗外的树荫，“喏，就连这样一片树叶上，也蕴含着天文数字的生命情报。但是，只要我掌握了这情报，这样的树叶我想要多少就有多少。”

不顾安吉拉有否听懂，萨弗继续兴奋地阐述着不可思议的理论。

“那么，生命的情报又是哪儿来的呢？是什么给地球上带来了生命呢？”萨弗展开手中的纸，指着上面最大的那张图。“是太阳。没有太阳，地球上就什么也没有。太阳通过阳光将生命的情报带到地球上，产生万物。而生命的情报最后又会以波的形式回归太阳，经过循环再生，再次投向地球。地球上的生命情报就是在这样不断的轮回循环中，死亡、再生、繁衍、进化……。

“……这样说来，岂不是和人体的新陈代谢类似，太阳相当于心脏？”从萨弗惊人的理论中，安吉拉好不容易找到和自己本行的一丝联系。

“没错，就是那样。”萨弗赞许地点头。“既然生物都可以解释为情报，那么我们每日吃下的鱼、肉、蔬菜，也可以看作是摄入新的情报，以维持情报系统的循环。任何情报系统，都必须不断摄入新的情报、不断循环代谢才能得以维持和进化。从原理来说，不管是所谓天然的生命还是人造的计算机AI，都是一样的，并没有本质的区别。”

“这听起来真是难以置信……”安吉拉叹道。但是，这理论又是那么充满诱惑，彷佛在自己传统概念构筑的世界里打开了一扇光芒四射的门。萨弗身上沸腾的求知的欲望，自己多少能够理解了。

“这个理论最大的突破之处就在于，认为行星上的情报也能反馈太阳，对太阳产生影响。在以前这被认为是疯狂的念头。因为按照经典物理，质量相差如此巨大的两者，地球对于太阳的影响小到可以忽略不计。”萨弗继续说“但是，假如换个角度，把太阳和地球两者都看作是情报集合体的话，情况就不同了。你联想计算机程序就明白了。一个细小的病毒，可能在容量相差天文数字的程序里增殖、爆发，造成程序的崩溃。皆因两者本质都是01的缘故。

EGG工程就是根据这个理论建立起来的。利用被称为techno shaman的人类作为系统的核心，在巨蛋内部模拟太阳上的情报循环、流动，再通过那12个射电望远镜将信息射向太阳，实现techno shaman与太

阳之间直接的信息交流。而建造这个巨蛋本身所需要的资料，又来自HARRP连续数年的信息回收。”

“这么说来……”安吉拉突然插嘴，“去年我也在HARRP负责照顾被验者。当时不是说是在检验电磁波和丘比耶症候群的关系吗？”

“情报嘛，自然有真有假了。”萨弗耸耸肩，“但最难分辨的还是真假掺半的情报。可能，连哈理斯教授也蒙在鼓里吧……”

“丘比耶症候群的发病根源的确是太阳光。由于这个缘故所以现在的疗法也只能治标而不能治本。阳光正逐年变得更加有害，终有一日，人类将会失去站在阳光下的权利，像老鼠一样钻入地洞，只有夜里才出来活动……”

“这真可怕！”安吉拉惊呼。一想到再也不能穿着泳装晒太阳，那真是很实际的威胁。

“哈哈，这点你可以放心。”萨弗立即安慰她说，“为此KarmaCity才建造了巨大的滤光玻璃。只要你留在这里就没有危险。只要我们的实验完全成功了，利用信息发送来影响太阳的光谱，最终达到滤去有害成分，也不是不可能的事了。……不，也许到了那一天，丘比耶症候群早就已经不成其为问题了。”

萨弗的目光又回到那张Voynich手稿的复印件上。那个长着一张人脸的巨大的太阳。

“安吉拉，你能想象吗，每日相处的太阳，是个我们无法想象的巨大的情报集合体？

那是超乎人类理解水准的情报宝库。如果说世上有神的话，太阳就是神自身。而能够从太阳上盗取生命情报的人，等于踏入了神的领域……我想，留给我们的时间已经不多了。所以，我需要你的帮助。”

“我？”安吉拉有些意外，但又有些欣喜地回答。“我能帮你做什么呢？”

萨弗小心地把手稿复印件折叠起来，重新放回衣兜里。沉吟了半晌回道：“我曾经把伙伴的席位分给希特。他也跟随了我7年。但现在，我想他快要离开我了。所以，我需要新的伙伴来帮助我。”

萨弗看着安吉拉的眼睛，碧绿的瞳孔令她神志恍惚。

“现在还存活的techno shaman只剩赛拉了。赛拉是整个工程能否成功的关键。但希特却沉迷于过去的感伤而反对围绕赛拉进行的实验。能够每日呆在赛拉身边的——只有你，我需要你帮助我控制赛拉。只要控制住她，我们就始终要比别人领先一步了。”

安吉拉看着萨弗，默默地点了点头。

“我就知道，安吉拉一定不会让我失望的……”萨弗伸手搂住安吉拉，又恢复了平日里孩子气的笑脸。“跟我一起来探求神的情报吧。世上还有比这更浪漫的事么？”

安吉拉表情似笑非笑地看着他：“我只关心一件事。要是你真成了神，我怎么办呢？你该不会利用完以后就把我甩了吧？”

“这个嘛……”萨弗夸张地挠着头，故意作出苦苦思考的表情，然后做个龇牙咧嘴的鬼脸向安吉拉扑去。“那我就吃掉你，吸收你的情报，这样我们就永远在一起了！”

“好啊好啊，那你现在就来吃掉我吧……”安吉拉开心地笑着，随手拉灭了床头的灯。

第二天，在EGG。主要人员全员集中在控制室。

今天是来自军部的大人物，特兰斯·E·贝克上校来参观实验演示的日子。

40来岁的贝克上校是长期以来KARMA协会最积极的支持者之一，目前也正是军部最炙手可热的人物，纵然是已经财权在握的丘比耶夫人，也不敢怠慢这位来自军方的重量级人物。

同时，丘比耶夫人也想趁这次机会达成一项交易。

控制室巨大的屏幕上，一个窗口映出赛拉细小的身体，悬浮在充满液体的巨蛋中心，无数的导管像蛛网一般缠绕在她身上。

几个小一些的窗口跳动着各种数字。

最大的窗口，映出的则是和控制室气氛很不协调的画面：

阳光明媚的天空、大海，椰子树。不知名的小岛。4个人正在沙滩上进行一场2对2的排球对抗赛。

一组是萨弗和满头卷发的少年，一组是希特和安吉拉。看上去和站在屏幕外的本人毫无二致，惟一的区别是头发的颜色——萨弗是银发，希特是红发，安吉拉是粉红头发。

几个来回，萨弗一个漂亮的扣球得分，希特懊恼地咧嘴。站在场外的赛拉兴奋地跑进场内搂住萨弗的脖子，开心地笑着。



那边希特捡起球砸过来，正中面门，萨弗仰面倒下，赛拉慌忙一把扶住。安吉拉和卷发的少年在一旁哄笑着。

很快，比赛又没事似的继续进行。

“哦！这个可真是了不起！”贝克上校大声地赞叹：“这么说来，这个虚拟空间里的一切都是近乎完全接近真实？”

“是，上校阁下。”控制台前的萨弗回过头，必恭必敬地回答。“我们完全没有参与开发，是19号在我们完全不知情的情况下，独自一人做成的。不光各类物理碰撞运算几近真实，人物AI也完全不需要指令控制，而是根据实际情况作出符合各自性格的判断——也可以说，这4名是已持有一定自我的AI。”

“不错，的确了不起！”贝克沉吟了一下，转过头看着站在身旁的丘比耶夫人。“不是亲眼目睹，我还不相信真有达到如此高的拟真水准。你们这儿的电脑已经把军部的设备盖过去了啊……哈哈。如此一来，应该可以迅速整合进计划中去吧。”

“请等等！上校阁下！”丘比耶夫人还未开口，前台的希特突然大喊。众人愕然，萨弗暗暗冷笑了一下。

“能够控制这个虚拟空间数据的目前只有19号一人。一年多的实验已经损害了19号的健康，如果继续加重负担，我怕会对今后的计划造成障碍。请上校阁下能再考虑一下！”希特话音很急切，但很清晰地突出每个字。

“嗯……”贝克思索片刻，试探性地问道：“那么，你认为应该怎样呢？”

“没有任何问题！上校阁下！”萨弗大声地抢在希特之前回应。“我可以保证，计划完全可以立即推行！”

希特转过头看着萨弗，眼神里带着惊疑、愤怒、失望。

结果，在萨弗的力推下。实验演示顺利完成，和军方的交易通过了。

交易的内容，是KARMA协会协助军方进行战斗AI的开发、育成。KARMA协会则因此获得组建自己的保安部队的权限。

贝克上校即将在陆军全力推行次世代作战士兵的计划。而计划的关键部分，是给士兵植入高性能的战斗AI芯片，由AI代理大部分战斗情报处理，使新人士兵也能够如同久经沙场的老兵一样，具备丰富的经验，和超乎常人的反应判断速度。

为此需要大量高性能的战斗AI。并且，需要一个虚拟的战场来促成AI的学习。

就在这当口，赛拉为了自我娱乐，悄悄给自己制造的这个虚拟空间被发现了。以赛拉身边熟悉的4个人为蓝本，仿造的4名AI，在逼真的海岛上举行着和真人毫无二致的排球赛。

丘比耶夫人大喜，这简直就是天上掉下来的馅饼。如此一来，建立属于协会自己的武装的愿望，也能得以实现了——为了建立合理有效的秩序，暴力机关是必要的手段。而军队是现在的KarmaCity惟一缺少的东西。

原来的计划立即被全盘推翻，围绕赛拉制造的这个空间为中心，进行空间扩建和AI量产化的策划。

丘比耶夫人给这个计划命名为“ASURA PROJECT”。ASURA就是阿修罗，印度神话里的战神，佛教修罗道里进行着永无休止的厮杀的战鬼。

这是因为，这些作为未来的战斗芯片生产的AI，需要先在一个虚拟的战场通过不断地相互厮杀来学习战斗经验、升级、进化、淘汰。直至最后筛选出战斗力最强的5名AI。

这些AI将持有高度拟真的自我意识，但除了战斗意识外，将删除感情、欲望、喜怒哀乐表达等一切不必要的东西，简直就像修罗道里的修罗一般，只知杀戮。

计划很快开始执行。赛拉用来逃避现实的那个虚拟空间，容量被扩充了数百倍，更名为STAGE-1。协会在其中投放了大量真人的人格拷贝，用以作为最原始的AI。

人格拷贝来自广泛的社会应征。由于KARMA协会的号召力，人们像以往献血一样蜂拥而来，一个月就完成近万份拷贝。

本着丰富性的原则，样本从社会各阶层人种里都有挑选。有乐队歌手的人格拷贝，有黑社会毒品贩子的人格拷贝，有普通的上班族，有公司老总。性别也有男有女——虽然在删除了欲望机制以后，性别已经变得没有什么意义。

但是，没有老人和小孩——这两类人被认为处于人类战斗力最低下的时期，从而被从挑选的标本中删去。

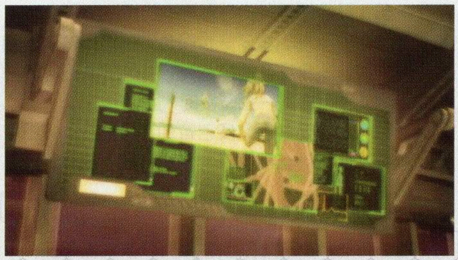
原有的4名出自赛拉之手的AI——也就是萨弗、希特、安吉拉、卷发少年谢罗的AI，公式记录上是在空间改建过程中被删除了。

但没有人知道，赛拉悄悄地把这4名AI也投放到了STAGE-1——要隐藏一滴水，莫过于藏进大海。在有数千名AI活动的STAGE-1内藏进4名AI，就算是协会也无法察觉吧。

对于此时的赛拉来说，这4个AI是自己花费心血做出来的玩伴，最后的依靠。并且，在萨弗的AI上寄托了7岁女孩子刚刚萌发的恋爱。

数月后，STAGE-1正式开始运行。数千名AI开始在虚拟的战场上组队厮杀，有如20世纪末盛行的网络游戏一般。

萨弗大学时代的游戏兴趣被激发了出来，特地花了一天时间写了一份企划书，绕有兴致地给STAGE-1制定了一套游戏规则：



AI们根据各自的个性来自由选择组合，人数达到一定规模以上的团队可以称为“部落”，部落首领必须是这个区域内战斗力最强的AI，成员忠于部落首领，禁止成员之间的私斗，以首领带领，部落之间进行战争。

首领战死、战争失败的部落成员无条件为胜利者的部落吸收，成员向新的首领效忠。

战死的AI，情报回收再利用，重新造出新的AI参战。萨弗诗意般地给STAGE-1全域加上了一层烟雨的3D特效。永不停息的雨水冲刷着大地，战死者的情报随着雨水流入地下的暗河，通过暗河输送到情报再造的加工场，以新的人格、新的外貌重新诞生加入战斗。

STAGE-1被分为6个区域，位于中心的是高耸入云的高塔——KARMA教会。这里是预备将来取出AI的地方，所有的AI都被输灌了同一个意识——“战胜所有部落，成为最后胜利者的部落，将有资格登上KARMA教会，离开充满硝烟和废墟的战场，前往乐园。”

萨弗知道，对于这群多少还保留有人类的意识的AI来说，任何强制性的命令，都不如“离开苦难，前往乐园”这一诱惑来得有效。

在日复一日的厮杀、淘汰中，一个年轻的部落崭露头角。

这个部落的核心成员是萨弗、希特、安吉拉、谢罗4名出自赛拉之手的AI，和名叫盖尔的冷峻男子。他的体内混合有戴维德的情报。

终章 NIRVANA

2025年X月X日·人造太阳拷贝EGG

银发的萨弗躺在中空的巨蛋底部，被绿色的液体包围。

“应该醒来了。”

萨弗听到一个声音在耳边说。

“就这样被神召去的话，也许是轻松了。但是，你还有责任需要负起，和你有缘的人还在等着你。”

萨弗睁开眼睛，眼前是丘比耶夫人恐怖的脸，额头有个黑洞洞的弹孔。血像烟雾一样弥散在她周围。

不对，说话的不是丘比耶夫人。

萨弗努力使自己清醒一些，转过头，看到那只时会常见到的黑猫蹲在一旁。

即使是情报的伪装，能说人话的肯定不会是真正的猫。

看出萨弗的疑问，猫先开口了。声音不是通过耳膜而是直接在大脑里回荡。“姑且叫我schredinger吧。虽然名字这情报只是在这个世界才有必要。”

“正如你的原型所发现的，这个世界的一切都是情报构成。这点上你我都一样。你们认为的神，其实就是情报的起点和终点，轮回的圆。”

随着黑猫的话，萨弗的眼前出现了地球和太阳的幻影。自己飘浮在两者之间。

“因为情报的轮回，有了你，有了世界。也许你现在还不能理解这些……接下来，睁大你的眼睛，去看看5年前，这里发生的一切吧。”黑猫抬起头来，望着黑色的天空。



情报的洪流开始流入萨弗体内。

这是5年前发生的一切残留在巨蛋内的记忆。

“大哥哥，赛拉今天很乖的，和太阳说了两分钟的话呢。”是赛拉的声音，但比在JUNKYARD时更加虚弱无力。

“你做得很棒，辛苦你了。”一个温柔的声音说道。这声音是……自己？

“大哥哥，你答应过，我能做到10分钟的时候，就带我坐大船玩的吧？”赛拉的声音充满了期盼。

“是啊，我们不是约好了的吗。到时候我们去坐大船，还去迪士尼，还去好多好多好玩的地方……”

“太好了……”

声音逐渐远去，新的一组声音响起。

“到底要进行到什么时候！对这样不浸在减速剂里就无法生存的孩子的实验该结束了！”

是希特的怒吼声。



“希特……你以为我们在做什么？正如俗话说的，‘想要了解一个人，必须切开那人的肚子’，求知必须以破坏为代价，科学不就是这样走过来的么？”依然是自己的声音。声音很像，可是语气和自己完全不同。

眼前一亮，一幕画面像宽屏的电影般现于眼前：

阳光、大海，椰子树、小岛。

自己、希特、安吉拉、谢罗正在沙滩上玩一个球。记得人类的资料里把这种活动叫做排球。

是自己扣球得分了。赛拉兴奋地跑进场内搂住自己的脖子。

希特懊恼地咧嘴。捡起球砸向自己。安吉拉和谢罗在一旁哄笑着。

没有盖尔。他果然和我们不同……此外，为什么这一幕里我们4人，看起来都双目无神，仿佛只有躯壳一般？

“辅助情报循环系统异常！STAGE2～5全部停止运转！”

耳边传来赛拉痛苦的呻吟声。

“不要停下来！快投入镇静剂！”又是自己的声音。“赛拉，再坚持一下！”

“已经够了！”是希特的怒吼声。砰，拳头砸在控制台上的响声。眼前突然一亮，可以看见了。

是了，一定是刚才的震动启动了屏幕的双向连接。现在自己正在巨蛋内部，通过屏幕可以清楚地看到控制台发生的一切。全身缠满导管的赛拉悬浮在自己旁边，但是她看不见自己，眼下正和自己一样睁大眼睛望着控制台。

因为这些都是5年前的情报了吧。

被希特用枪指着的，是自己？……不对，是黑色头发的另一个自己，对了，这个希特也不是红头发。

这两人一定就是5年前自己和希特的原型，真正的萨弗和希特了。在两人不远处，是金发的安吉拉，抱着病历卡不知所措。

“事到如今还想说什么呢？”黑发的自己面对希特的枪口冷笑着，“当初不是你亲口答应愿意随我来的么？即使赛拉死掉了，还可以找下一个孩子、下下个孩子来代替。扔掉你对catch-22无聊的情结吧！”

“住口！”以如此语气说话的希特还是第一次看见。对了，这是真人希特……

“真是个了不起的家伙。”希特的脸因为愤怒而扭曲，每个字都咬着牙说出来，“别以为你能随心所欲地操纵任何人！你并不是神！”

“是嘛……”黑发的自己依然冷笑着，表情没有丝毫变化。

令人窒息的数秒。接着突然响起了枪声。

一瞬间不敢相信自己的眼睛。是在一旁的安吉拉开了枪。金发的希特和自己一样，一脸难以置信的表情，随即缓缓倒下。

安吉拉脸色煞白，语无伦次：“这……我、我并不是……要……”她全身不住地发抖。

黑发的自己对她露齿一笑，“我就知道，安吉拉一定不会让我失望的。”说完，他走到倒地的希特身旁，捡起希特落下的手枪。像孩童欣赏玩具般把玩着。

“按在适当的地方，就一定会‘砰’的一声。”他把食指放在扳机上，扣动了扳机。枪并没有响。然后以胜利者的姿态摊开手，“人也是这样。很简单吧？”

“你……”躺在地上的希特眼里几乎要冒出火来。大量的血开始从在白色的金属地面上铺开，异常刺眼。

“科研就是探求真理。”黑发的自己嘲笑着垂死的希特，“而我将会得到真理成为神。你过去不是信教吗？向我祈祷吧。”

脑子里突然回忆起POINT 136的广播：

好王子狞笑着，从怀里拔出手枪，杀死了坏王子

公主这才知道，她以为是坏王子的人，才是真正爱着自己的善良的人

她以为是好王子的人，才是利用自己的恶人

………

公主的心破碎了

公主的悲戚唤来黑暗

整个国家和公主一起沉入了绝望的深渊

喇叭里响起缀泣的声音。是赛拉在抽泣。

刚才发生的一切，她全都看在了眼里。黑发的自己和其他人都惊愕地望着屏幕。

赛拉抽泣着，死死地盯着黑发的那个自己，深吸了一口气，不顾一切地哭叫起来。

整个EGG震动了。KarmaCity也随之颤抖了起来。发电设备方向冒出了火花和浓烟。

12台巨大的天线疯狂地运转着，将赛拉的恸哭转化为电磁波情报，以超过几十亿瓦的功率向太阳抛去。

虽然是5年前的记忆，处于情报乱流中的自己还是被巨大的冲击压得透不过气来，脑子里塞满了赛拉的绝望。

Om man1 padome Mm VARNA

眼前的屏幕突然显出这么一行字。当初第一次和VARNA同步时也看到过这行字。是谁和VARNA发生了同步？





努力睁大眼睛，想要把握周围的局势，眼前全是杂乱的电磁漩涡，什么也看不清。

耳边传来兽的咆哮。是VARNA的吼声，吼声中夹杂人的肢体被吞噬的声音和数人的惨呼，其中一个是安吉拉的哭声，“萨弗！是我啊！别吃我……”

一切突然沉寂了。

萨弗睁开双眼，发觉自己还是和刚才一样躺在EGG底部。黑猫蹲在身旁，脖子上的铃铛叮当作响。

“你刚才看到的是5年前这里发生的一切，以及，真正的VARNA的觉醒……”

“赛拉的悲痛化为情报感染了太阳。太阳的情报紊乱了，发生了黑化。这就是此后5年里你们看到的黑色太阳的来历。”

“你的原型，黑发的萨弗被从太阳泛滥而出的情报感染，他对于真理畸形的执着，唤醒了掌管宇宙真理的司法神VARNA……很讽刺吧？安吉尔不是对你们说过吗？‘所谓神魔，无非就是人的本质的体现罢了’……”

“就这样，VARNA吃掉了在场的所有人，包括希特，包括安吉拉，包括后来成为你敌人的贝克上校。并在随后被安吉尔的警卫部队杀死了。而安吉尔从VARNA的DNA里提炼出恶魔化病毒，给自己注射，化为了阴阳神哈利哈喇。”

萨弗睁大双眼看着自己的双手。无法接受这样的事实。自己的化身也是VARNA，自己竟然是这样一个人的复制品。黑猫看着他，没有再说话。

“5年中，赛拉关闭了自己的心扉，一直呆在这蛋里，和自己那个被变为修罗场的乐园一起……”背后传来希特的声音，很平静，透着哀伤。

萨弗回过头，站在眼前的是5年前死去的金发希特。“但是现在不同了。”希特对这个银发的萨弗露出友善的微笑。“你既是萨弗，又不是萨弗。你是从虚拟的战场上成长起来的真实的人。不是任何人的复制品。”

“闭嘴！他不过是赛拉自慰的产物，一个AI罢了！”希特背后液体的漩涡里，出现了咬牙切齿，黑发的萨弗。更远处，是半裸着上身，陪伴赛拉玩排球的那个AI。AI环顾左右，用虚无飘渺的声音喊着：“赛拉……赛拉在哪里？”

“AI也好，自然的生命也好，本质都是相同的，都是情报。你忘记了这话是你说的了吗？”希特冷冷地看着黑发的萨弗。

“That's catch-22——萨弗，你还记得这个词的含义吗？”希特突然扭头向银发萨弗问道。

萨弗一愣。“四面楚歌、走投无路、无法逃避。有如被关在漆黑的囚室里四面皆壁。”原本不应该存在于他记忆中的含义，此时清晰地浮现了出来。

“本来，万物的情报应该流向太阳，从而完成再生的循环……但是这个伪造的太阳搅乱了情报的流动。丘比耶夫人等试图改变太阳，最后只是引起了更大的灾难。人类是无知的，并因此而获罪……想要盗取神的情报，最后却堕落为恶魔。”金发的希特黯然地低下头。

“这5年来，我们这帮亡者被EGG所束缚，有如被关在漆黑的囚室里走投无路。你会记得只有那个萨弗才知道的词，就是由于情报的乱流。情报的乱流不光造成了太阳的黑化，给环境带来灾难，也给赛拉带来了悲哀，造成了像戴维德和安吉尔那样不幸的人……”

“现在，是请你解放我们，斩断过去束缚的时候了。”

银发的AI萨弗默默地站起身来，面对另外两个自己，摆出了战斗的姿态。

半小时后。

KARMA CITY机场候机室，两个人影对峙着。

一边是黑发的安吉尔，一边是绿发绿瞳孔的男子盖尔。

“我不会破坏最后的移动手段？”说话的是面无表情的安吉尔。“但你为什么会这么判断？”

“那样等于断绝了最后的生路。没有人会执行这样的命令。”外号“铁面皮”的盖尔此时依然是面无表情。“起码，在这个城市是这样。”

“所以，你判断机场的飞机没有被销毁……还真是聪明。”安吉尔沉吟了一下，露出冰冷的微笑“差不多也该作个了结了吧？”

“是啊……该作个了结了。”盖尔平淡的语音突然发生了变化。“你差不多也该醒悟了吧？”

“说教的话就免了。”安吉尔不耐烦地说道。根据STAGE1的战斗记录，这个男人擅长寻找对手的心理弱点，眼下不论对手再说什么，都不过是虚张声势的心理战术罢了。安吉尔如此判定。

“希望你成为世界的希望，而不是黑暗。戴维德这么说过吧？”盖尔的这句话产生了巨大的效果，原本如坚冰一般的安吉尔明显发生了动摇，露出诧异、悲哀、怀疑的眼神。

“抛弃你的怨念吧！吉娜！”盖尔再次投下的这句话，彻底击溃了安吉尔的心理防御。

多年前的一幕、火光、血、戴维德的脸，瞬间在眼前闪过。

安吉尔后退两步，抬起头，惊恐地瞪着盖尔。“不、这不可能！你不可能是那个人！”

“对，我不是他。”原本冷面的盖尔，此时竟然露出一丝温柔和怜悯的眼神。他缓缓举起左手放在自己胸前。“但是他在这里。这是事实。死者的情报，最终会回到太阳。而你们用盗自太阳的情报造出了我们……因此我身上带有他的情报，也并非那么理解不能吧？”

“……这一定是谎言”安吉尔回过头，露出无助的神情。“……他死在那些无知的人手里，我和他，是被那些无知的人活活分开的！我一再说，丘比耶病是不会传染的……”从戴维德死后，安吉尔就隐藏起来的柔弱、无助的一面，此时毫无保留地展现了出来。

“……他是幸福的。即使肉体已经毁灭了，到现在，依然有人深爱着他……并且……”盖尔轻轻地叹息着，向前踏出一步。

“不要说了！”安吉尔大喊，眼神里充满绝望。

“他也依然还爱着你。”

“不要再说了！”已半狂乱的安吉尔挥起右手，猛然刺进盖尔的左腹。

盖尔微微颤抖了一下，用左臂抱住安吉尔，微笑着看着她，眼里充满了爱、悲哀、怜悯、和别的复杂的感情，接着用右手刺进了安吉尔的心脏。

两人一同倒在机场的地板上，血流在了一起。

“一开始，你就打算拉我一起死掉么？”安吉尔看着盖尔，眼珠不断落下，却露出一丝微笑。“你这个臭AI……”

然后把头靠在盖尔胸前，和他一同死去了。

2025年 X月X日 · 太阳。

萨弗、希特、赛拉、安吉尔、安吉拉、丘比耶夫人……还有其他无数死者的灵魂，向太阳流去。

那里是神的领域，万物的起点与终点，生命的轮回之地。

(The End)



简易事件年表

年份	事件
199X年～2025年	地球环境逐渐恶化。植物大面积枯死，阳光开始变得有害。马尔戈 · 丘比耶夫人成为第一例丘比耶症候群发现者。
1997年	希特的妹妹死于遗传病。
2013年	希特认识萨弗。赛拉出生。同年哈理斯教授前往HAARP和丘比耶夫人研讨电磁波对于DNA的损害。
2015年	安吉尔发现丘比耶症候群的根源在于日光中的有害射线。同年WHO改名为KARMA协会。
2019年	KarmaCity建成。
2020年	萨弗和希特进入KARMA协会。 赛拉运用生命情报，做出萨弗、希特、安吉拉、谢罗四人的AI和假想空间，作为自己玩耍的场所。 ASURA PROJECT启动。假想空间被扩建为STAGE1 · JUNKYARD。 萨弗和希特发生争执。安吉拉开枪杀死了席特。萨弗变为恶魔VARNA，吃掉了安吉拉、贝克上校。 太阳黑化，阳光所及之处人畜全部患上丘比耶症候群。KarmaCity以外的人类转入地下城市生活。 太阳黑化后国家崩溃，以武装士兵为目地的ASURA PROJECT失去了存在价值被封存。
2020～2025年	STAGE1 · JUNKYARD内的AI反复进行着无休止的战斗。六大部落形成。AI萨弗成为最小部落首领。
2025年以后	协会推行全人类恶魔化计划，以存续人类，获得在阳光下生活的能力。不愿恶魔化的人类形成反协会组织. 安吉尔私自将恶魔化病毒投入STAGE1 · JUNKYARD。为了挽救4个AI，赛拉随后也进入STAGE1 · JUNKYARD，造成记忆丧失。 《DDS》的游戏剧情 控制程序被AI萨弗破坏，STAGE1 · JUNKYARD消灭。AI萨弗、AI希特、AI安吉拉、AI谢罗和AI盖尔（戴维德）5人来到现实世界。 《DDS2》的游戏剧情



凯传

老外的想象力，把猫和功夫这两个完全无关的东西放在了一起，并导演了一出“英雄出少年”的好戏。这个在二月份悄悄上市的游戏，并没有引起太多人的注意，但是它漂亮干净的画面，出色的游戏性和充满中国韵味的音乐及场景，让笔者整整沉迷了一个月。可以毫不夸张的说，本作完全可以成为PS2上一线的动作游戏佳作。你，有理由拒绝它吗？

凯传		JoWood/NEON Studios	ACT
PS2	Legend of Kay	2005年2月10日	欧版
	1人	426KB	49.99美元
	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

角色介绍

凯 Kay

出身在猫村的热血家伙，跟随着师傅学习武术。因为一心想成为拯救世界的大英雄，所以常常抱怨生不逢时。不过，由于猩猩帝国挑起的战乱让这个小家伙有了用武之地，在大伙的帮忙下，他最终从猩猩们的手中拯救了整个岛。



苏玲 Su Lin



凯青梅竹马的好朋友，也是师傅收的惟一的两名弟子之一。聪明善良的她在战争发生后就只身前往熊猫一族的领地援助，她也是凯不断前进的动力。

师傅 Master

这是一个喜欢喝酒的老家伙，但是却有着深不可测的实力。虽然平时神神叨叨的，但是在关键时刻却决不含糊，在鼓励凯为了和平而去战斗后，他自己也离开了隐居已久的猫村……

舜 Shun

猩猩军队的首领，想统治岛上的各个部落，从而来复辟已经消亡的大帝国。



塔克 Tak



老鼠一族的首领，曾经被驱逐出岛。这次它发誓效忠舜，并跟着猩猩军队一起，到处镇压无辜的人。

操作介绍

普通	
左遥杆	移动
右遥杆	调整视角
十字键	调整小地图
□	普通攻击
X	跳跃
△	防御
○	翻滚
R1	投技
R2	切换武器
L1	使用道具
L2	选择道具
SELECT	任务日志
PAUSE	暂停

骑猪／狼	
R1	骑乘
X	跳跃
R1/L1	紧急转向
○	放弃

骑龙	
R1	骑乘
□	火球攻击
X	跳跃
R1/L1	紧急转向
○	放弃

游戏界面

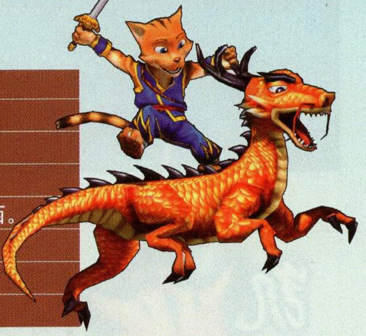
1	体力显示
2	魔力显示
3	铠甲显示
4	道具显示
5	连击数
6	宝石数目
7	总积分数
8	小地图显示

※按暂停后，右上角会出现三个项目，分别是生命数、金钱数和钥匙数。



道具介绍

Bomb	炸弹，可以当武器使用，但更多时候是砸开一些石块等作解谜之用。
Flash Bomb	闪光弹，爆炸后会造成敌人的一时眩晕，被围攻时候使用往往有奇效。
Health Potion	体力药水，比较便宜，建议多带几个。
Magic Potion	魔力药水，后期魔法使用机会不算太多，一般只用于打碎大宝石或解谜。
Demon Potion	恶魔药水，使用后可以看到一些正常状态看不到的入口，里面通常会放不少好东西。
Berserk Potion	狂暴药水，使用后一定时间内攻击力加强，用于速攻。
Bottle of Hornets	黄蜂之瓶，可以放出许多黄蜂攻击敌人，或者吸引一些虫。
Tip of the Day	游戏中的一些小窍门。



游戏流程

猫之村（Cat Village）

主线任务
1.送一份紧急手函到老鼠营地
2.带回信给村长
3.去见师傅并完成试炼
4.帮村姑找到三个弄丢的南瓜
5.去见老师并完成第二次试炼
支线任务
1.帮助猫妈妈找到三个孩子
2.开启两个猫石像
其他
1.试炼任务 a
2.试炼任务 b

主线任务1 送一份紧急手函到老鼠营地

与继父沈（shen）对话后走出道场，在村长处对话接到的任务，村子不大，在完成这个任务前，其他地方都是不能去的。通往老鼠营地的路是靠出道场后右手边的，路上会看一个记录点。（靠近记录点便可以恢复HP），打开地图可以看到标X的地方就是目的地了。

主线任务2 带回信给村长

找到老鼠营地后便与看守对话，新的任务是带回信去给村长。老鼠营地有个后门，发展这段剧情后可以潜入营地，在里面可以得到一些钱。

主线任务3 去见师傅并完成试炼

把回信交给村长后，他让凯去找师傅报道。往村长左手方向走来到小溪（Silent Creek），先掌握荡绳索（方法是用左遥杆前后摇动来摆动绳索），之后可以到达对岸。如果掉入水中可以游泳，但要注意左边的氧气槽，耗尽的话就溺水，但是并不会死亡，而是扣除一点生命并回到最近的记录点。最后来到师傅的家同时也是圣泉的所在地（Saint Wellspring），见到师傅后拿了木剑开始试炼



1.练习普通攻击，连续按三下"□"就是三连击。
2.练习破防攻击，先按"○"后快速按"□"便可施展。
3.练习跳跃攻击，先按"X"后按"□"便可施展。

完成上述练习后，可以得到一个加HP上限的道具，这在以后商店中和完成一些特殊任务后也能得到。之后回到道场找到沈，村里的房屋现在也可以进入了，可以搜刮到不少钱。

主线任务4 帮村姑找到三个弄丢的南瓜

就在去村口的路上可以接到此任务，三个南瓜都在村外面的空地上，但看门的猩猩需要香蕉才放行。香蕉就在村姑边上的房子里。找到三个南瓜后，是一场BOSS战。

BOSS 大野猪



第一场BOSS战，难度不是很高。大野猪的攻击方式就一种冲撞，只要引它撞树，它就会晕倒，之后就可以安全的攻击了。来回几次打掉它半血后，它就逃了。（就算在BOSS战中被打倒也能继续进行剧情）

回去交了任务，可以得到一把钥匙。用这钥匙可以开村里一扇上锁的门，里面有不少钱。以后碰到上锁的门也只能通过钥匙来开。

主线任务5 去见老师并完成第二次试炼

回到老师那里汇报了刚才与野猪战后的结果，老师非常开心并决定教凯更多东西。于是，第二次试炼开始了。

1.练习防御，按住"△"，防御成功三次后便可。
2.练习强力攻击，按"○"快速按"X"，之后再按"□"，这个攻击对躺在地上的敌人效果比较好。成功使出两次后便可。

完成前两个试炼后得到一个提高MP上限的道具。

3.练习如何积累combo，攻击恶魔之钟后会增加combo数，同时屏幕上会出现绿色箭头，此时朝箭头方向按"△"，可以实现快速移动，如果钟在空中的话，还可以借助钟来做空中的一系列移动，后期的开宝箱和解谜都常常会用到。现在只要击破三个钟后打开宝箱，试炼便可完成。宝箱里可以得到一个额外的接关次数。（用俗话来说就一条命）

4.练习空中combo移动，和上面个练习一样，击破钟并配合箭头方向按"△"，移动后高处后取得葫芦便可。
5.练习魔法攻击，按住"□"不放就可以释放魔法，打碎三个石像后便可。



完成上述试炼后，得到一个狂化药，放在道具栏按L1

便可以使用，使用后一段时间内攻击力增强。

6.与老师的战斗，刚才取葫芦下方空地的左手边两根横杆，利用它们来到上方的绝壁上，并通过打钟进入最上方绝壁的入口前。这里有个滑到下方的拉手，可以吃到不少钻石。再次来到绝壁入口处进入，完成与老师的战斗。

支线任务1 帮助猫妈妈找到三个孩子

在去村口路上的一个房子中可以接到这个支线小任务。三个孩子分别藏在村长家后面，储藏室（Storage Room）、第二个试炼点跳上悬崖后，猫石像附近。全部找到后回去和猫妈妈对话可以得到一个加HP上限的道具。

支线任务2 找到两个猫石像

石像a：在试炼点二的途中可以看到。

石像b：在村姑附近找找，会发现上方有条绳索，跳上去爬过绳索就能看到了。



全部启动后，试炼点二途中那个石柱会降下来，可以得到一个金元宝。（相当于40个铜币）

试炼任务a

在接到支线任务1的房子旁边。

1.学会超级跳。方法是先按“○”后快速按“X”，在限时内跳上悬崖可以得到奖励。

2.学会骑野猪。跳上悬崖继续前进，这里可以学会如何骑野猪。

图解



①饱腹值：越高控制起来越稳定，全部耗尽则不能奔跑。

②果实：增加饱腹值的，一般路上有很多。

③挡板：带图标的表示可以撞坏，带绿色箭头的则一定要踩，漏过的话将不会保持计时。

④辣椒：一定时间内增加野猪速度。

3.练习荡绳索。在一定时间内把所有的糕点全吃完有奖励。

全部完成后可以通过山藤爬上悬崖回到村里。

试炼任务b

在村长家后面的尽头处，需完成试炼点一。

1.学会弹壁跳。对象只能是那种抓了会让人下滑的斜面，只要在接触瞬间再按下“X”，就可以使出。

2.骑野猪。难度增加很多，要跳圈了，而且一个也不能拉下。一共有七个圈圈，多练几次背熟路线就可以了。成功后，可以得到一个增加MP上限的道具。

魔幻森林 (Enchanted Forest)

由于猫村被猩猩们占领了，年轻的凯想起苏玲的话，决定做个真正的战士。他偷偷拿走了师傅的宝剑，在夜色的掩护下离开了猫村，而他旅程的第一站就是兔族们生活的魔幻森林，究竟有什么样的考验在等待着我们年轻的英雄呢……

主线任务
1.跟着鼠王塔克并找到野兔村
2.找到并启动三个龙石像
3.找到龙王托奇（Tor Chi）
4.追击鼠王塔克
支线任务
1.开启六个猫石像
2.开启两个猫石像（龙窟中）

主线任务1 跟着鼠王塔克并找到野兔村





起点处有个商店可以花200铜币买到一个加HP上限的道具，别错过。与兔子对话完后便可以往前走了，这时会遇到另一只兔子，它会告诉你使用恶魔之药后可以看到一些神秘的传送点，通常这些隐秘的场所里藏着非常多的钱还有好道具，所以以后在游戏里多多寻找吧。过河后会碰到几只老鼠，轻松解决它们后继续前进。在路上可以救一只兔子，不要错过。继续前进会被一扇上锁的门拦住，还是先找钥匙吧，进左手边的山洞，会遇到两只兔子，他们要求凯去救一个同伴，但先要完成骑野猪的迷你游戏，难度不是很大，主要还是要多练习。成功后，可以到达一个新场景，在这里找到了那只被困的兔子。这里尽头是没有路的，不过把旁边的竹子砍断后，可以得到新道具炸弹，把炸弹放在尽头的悬崖下引爆，会出现新的路。救人的奖励就是一把钥匙，正好可以去开门了。

开门后来到一段斜坡，这里会不断有树木滚下来，要小心躲避。进入前哨站（outpost）是一场战斗，这里还能救到一只兔子。胜利后出门会碰到许多食人花，弱点是怕combo攻击。之后是一段难度不大的跳跃，途中还能救到一只兔子。上到高处后，顺着左手边的木排走，爬过一段绳索后就来到采石场（Quarry）。干掉下方一群老鼠后，踩下机关，一侧的石台便会伸高了。爬上石台后，可以滑行到另一个高台上，但这里的门是锁着的，于是通过边上的滑翔器再到另一个悬崖上，这里会出现新敌人，一个全副武装的狗熊兵，比较难缠。比较安全的战术是使用破防攻击后再用强力攻击，把他全部盔甲打掉后就基本胜利了。之后进入这个悬崖上的山洞里，来到新的场景。



这里老师会再次出场，传授凯最后的几招。

1.练习combo复数攻击，其实也就是在积累的combo后，也可以对敌人方向按“△”，之后按“□”进行攻击，威力非常大。后期常用的招数之一。

2.练习combo开机关，有时候场景中会出现一些标着数字的机关或宝箱，积累到这个数字的combo后可以开启这些东西。

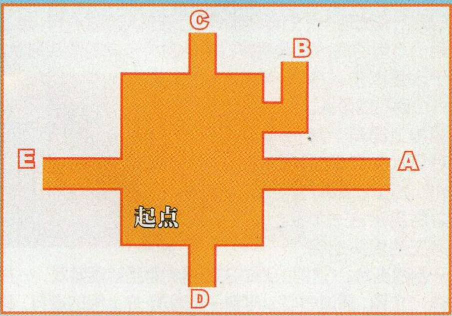
3.练习滚动攻击，按“○”翻滚后再按“□”便可放出。此攻击可把敌人弹出一段距离，后期也很有用。

4.练习背后偷袭攻击，按“○”再按“△”可以翻滚到敌人背后，之后再按“□”可挥出致命一击。后期防御型的敌人不少，熟练掌握此技巧可以说非常关键。

5.练习投技，在敌人身后时按R1，可以使出非常华丽的投技，一击必杀。后期战斗中非常实用的技巧。

试炼全部完成后可以从另一头的门离开。

接着凯来到了七柱之广场(Seven Pillars'Clearing)，先要了解一下这里的地形，以刚进入的地点为参照物，应该是有四个转送点，大致情形如下图所示



从A转送点进入经过虫巢（Bug Nest）就可以找到野兔村了。村里河中央有个迷你游戏，在一块小空地上，一定时间内打破所有的钟，每次都有其他的带电钟一起出来，别混淆了。成功后可以得到一个增加MP上限的道具。接着就直接到最顶上的房子里找村长谈话吧。

主线任务2 找到并启动三个龙石像

与村长对话后就可以接到这两个任务了。要见龙王就要进龙窟，而要进龙窟就要先找到和启动三个龙石像，启动石像的关键是要找到三颗龙眼宝石。出了村长家后，七柱之广场其他两个转送点也被开启了。

龙眼宝石1：就在村长屋子里很好找。

龙眼宝石2：先启动隐秘空地的龙石像后，回到七柱之广场D点的门会开启，进入后找到老鼠营地（Rat Camp），在营地中的一个洞里得到。里面还能救到一只兔子。

龙眼宝石3：从七柱之广场D点进入，找到老鼠营地，在营地中的一个洞里得到。

龙石像1：从七柱之广场C洞口进入来到断桥（Broken Bridge）前可以发现。

龙石像2：从七柱之广场B转送点到达落石谷（Rockfall Chasm），小心地躲过落石，在尽头处弹墙跳到达隐秘空地（Hidden Glade）后发现。

龙石像3：进入E转送点，来到刺鱼河（Porgy River），前进的时候要注意，河里有带刺的荆棘，以及跳来跳去的刺鱼。跳过木桩来到一个老鼠的哨站，战斗胜利后可以发现最后一个龙石像。这里炸开石头还能救到一只兔子。

全部龙石像都启动后，桥恢复了完整，凯终于可以向龙窟里进发了。

主线任务3 找到龙王托奇（Tor Chi）

龙窟的各个场景都是用龙的身体部位所命名的，进入后一直前进，会在入口不远的龙之牙齿(Dragon's Teeth)碰到要找的那条龙。当然目前它还是富有攻击性的，边躲避它喷出的火球边前进。到达对岸后它会逃走。继续前进会经过龙之内脏(Dragon's Gut)，这里井中有个猫石像不要错过。之后来到龙之食管（Dragon's Gullet），那条龙又再次守在这里，还是不相信凯的身份，再次躲避它的火球，并在冲过机关的阻挠后来到龙之气管(Dragonbreath)，跳入水中前进，这里要注意跳到铁板上休息，如果太贪心想多游的距离，那一定只能沉了，另外仔细找的话还这个区域里还能发现另一座猫石像。上岸就来龙之胃（Dragon's Belly)，这里那条龙再次出现。这次的躲避和跳跃难度又加大了，面对的一排排不断循环出现的浮台，如果够大胆的话可以一口气连着跳过去。之后继续前进就来到尽头(Dragon's End)，终于和那条龙心平气和的交谈了一番，从它嘴里知道鼠王塔克已经往沼泽方向去了。别急着走到出口，这个场景里还可以得到新的剑，前提是你已经开启了两个猫石像)

主线任务 4 追击鼠王塔克

从龙身后的出口离开后来到后庭（Dragon's backyard），这里出现了一个关于打钟的谜题，在阅读指南后，先开始打面前的钟，要注意带着电的不要去动它。打完所有铜钟后留下的带电的钟组成一个箭头，而指向的地方会出现一个方阵的铜钟，方法就和刚才一样，想上哪个方向的高台就要把钟打成朝那个方向的箭头形状。个人建议先组合一个朝右的箭头，因为上面有个商店可以买到增加HP 上限的道具。之后再组合一个向左的箭头上另一侧的高台。（这里山洞进去后是个野猪跳圈游戏，一共有12个圈，通过后可以得到一个增加HP 上限的道具）踩下机关后一处的对面原本高的地形发生了改变，这样就可以用滑翔器到对面了。一场战斗后走过一个洞穴来到一个新场景，与兔子对话后发现有扇被上锁的门，没路可走了，只能进行赛野猪比赛。这次赛道的难度颇大，弯比较多而且路上还有很多树木会滚动下来干扰。完成赛道后会得到一把钥匙，就这样开了先前那扇上锁的门后来到一个营地里，这里正有只大野猪在等待着凯的到来。



BOSS 战 大野猪

它的攻击方法与一开始遇到的时候一样，都为冲撞攻击，只是威力加大了很多，当撞到边上悬崖的时候还会震落很多碎石，小心别被砸到。攻击它的最有效方法当然吸引它撞悬崖后眩晕，之后再攻击。但要小心的是，它还会假晕。



击败野猪后进入迷雾森林（Cloud Forest），跳过两块转动的木板，翻过横栏跳上另一端的木排，这里有个类似辊轴的东西，走进里面按一定方向跑动会让它升高或降低。路上也都是这类的机关，小心前进即可。（小白猫……）

支线任务 1 开启六个猫石像

石像 a：虫巢的入口附近，被一片竹林所遮挡。

石像 b：七柱之广场 C 点附近，被竹林所遮挡。

石像 c：落石谷中一块有裂纹的石头后，需要用炸弹把石头炸碎。



石像 d：老鼠营地里洞穴的另一个出口附近，也是被一块有裂纹的石头挡着，炸掉即可。

石像 e：在找到第三个龙石像的附近炸开墙后，会有一个需要combo1才能开启的机关，启动后刺鱼河部分跳跃的地方会增加一些跳跃点，这样就可以到本来去不了的地方了。这里也会有个猫石像，途中还能救到一只兔子。



石像 f：在断桥下方的一个小洞窟里，很好找。

全部石像开启后，七根柱子也都会升起，去最高点可以拿到很多钱和一套绿铠甲（后期商店里都不愿卖的低档次防具，但按目前进度来说是非常有用的东西。）

支线任务 2 开启两个猫石像（龙窟中）

石像 a：在龙之内脏处有口井，跳下后沿水路爬过一个洞口，在尽头附近可以找到。

石像 b：在龙之气管处下水后，往右手边的方向去，在尽头可以发现。

两个石像都开启后，某处的闸门就会开了，里面是一把刻着九字真言的剑。由于是主武器，所以务必要得到。

星云之岛（Nebula Islands）

主线任务
1.找到青蛙之村并见到村长
2.找到两个蛙头挂饰开启蛙头遗迹
3.在火势蔓延前找到八罐青蛙卵
4.找到开启鳄鱼宫殿的钥匙
5.找到海龟饰品并打开大门
6.在鳄鱼宫殿里开启三个猫石像并得到蛙头挂饰
支线任务
1.开启四个猫石像（迷雾小岛）
其他
1.找到能开启鳄鱼宫殿内密门的饰物
2.找到新武器“七星剑”

主线任务 1 找到青蛙之村并见到村长

凯出场所在的地方是迷雾小岛（Misty Islands），这里可以说是整个游戏中最讨厌的地方了，由于地图上只能看到几块比较大的陆地显示，其他小路之类的都不会指明，因此走起来非常艰苦。要注意的是，掉入这里的沼泽后三次跳不出来的话就会挂了，如果碰到绿色的气泡的话方向操作会全部颠倒，非常讨厌。沼泽地里有非常多隐藏宝箱，细心多找找就可以发现，笔者在这块就不再详细写了。

进入场景后一直前进，过了吊桥后会看到一个高坡，不上高坡继续往前走的话尽头处有个7级宝箱，有能力的就去开吧。走上高坡过吊桥后会发现一个记录点。过了记录点往右走有个猫石像，往左走最后可以到一块空地，这里会有一场战斗并出现了新敌人海龟，对付它们的有效办法是先把他们打翻在地，之后用空中的强力攻击可以打掉他们的壳。战斗胜利后，就可以用它们的船了。把船划到地图上标注“X”的地方，这里是海龟的营地，当然会进行战斗，还会出现新敌人鳄鱼，胜利后进入那个地堡，里面可以得到新武器“爪”，以后也可以在水中攻击了。这里还能找到猫石像并救到一只青蛙。出了地堡后发现多了个商店，补充一下道具吧。





仔细看地图，发现商店边上有一条小路，沿着小路并跳入水中，用爪劈掉竹子后可继续前进到达禁地（Forbidden Ways），跳过连接起来的木桶，可以看到一大片布满荷叶的沼泽，跳到对岸空地后又是一场战斗。胜利后先救一只青蛙，接着可以进入沼泽地（Marshland）

主线任务 2 找到两个蛙头挂饰开启蛙头遗迹

这个任务是本关的最大主线。遗迹是在村外的一个地方，而且需要先找到两个蛙头挂饰，分别藏在海龟地堡和鳄鱼宫殿中，详细拿法见下文。

主线任务 3 在火势蔓延前找到八罐青蛙卵

进入青蛙村长边上的门就到了蛙村北部（North Frog City）。进入后刚想美美睡一觉就发生了村子被袭击的事件，而凯则被要求去救这些青蛙卵。出了宿屋跳过木桶，会看到一个分叉路，一直往前可以找到两罐青蛙卵。折回后往左手边那条路走，可以来到蛙村下层（Lower Frog City），途中有个 7 级宝箱，里面有个增加HP 上限的道具，别错过。继续前进可以到达一个圆台，这里是一场恶斗要小心对付。之后在附近可以发现一个记录点。继续前进看到一张网，可以爬到上层（upper Frog City），观察一下地图，大部分的青蛙卵也都是在上层的。以下是笔者拿的顺序，仅供参考。





爬到上层后，先往右手边走，可以看到一扇很明显的门，开门来到粮仓（Rice storehouse），这里已经烧的很厉害了，随时会窒息。房间里是个推箱子的小游戏，多试几次就可以通过这个房间了，接着爬上网来到屋外，看到有几个滑翔器，通过它们可以来到圣殿（Holy shrine），战斗胜利后可以救出第三罐青蛙卵。出门后可以回到原来的记录点。



重新来到上层，在粮仓左侧也有个门，是个民家。进去后快速利用台子跳到对面房间，这个房间里就比较复杂了。要边躲过旋转的带火沙包边往上跳，跳到一定高度时可以发现另一扇门，进入后荡过三条绳索就可以找到第四罐青蛙卵了，原路返回吧。

再次来到粮仓门外，这次是往右手边继续走下去，经过一个记录点后，又可以看到一扇门。进入后荡过四条绳索，来到里面房间，里面又是个推箱子的小游戏，这里放着第五罐青蛙卵，当然是要推到某个位置的时候，火灭了才能拿到。拿到后把箱子推成另一种组合，门附近的火就灭了。来到外面。跳过圆台和断桥，来到尽头的房间。这里老规矩，荡绳索后跳到某处得到第六罐青蛙卵。

出这个屋子后，绕后屋子后方会发现有一些钟，通过这些钟可以来到村子的东南部（Southeast Frog City），这里经过一场战斗后可以找到第七罐青蛙卵。

回到一开始的记录点，爬上网，直接往左边走。仔细看地图，很快就能找到一扇门，里面可以找到最后一罐青蛙卵。

全部救到后，可以得到一个鳄鱼之泪。这也是开启鳄鱼宫殿大门的钥匙。并接到一个寻找好友苏玲下落的新任务。由于该任务到后期自动会完成，所以不做叙述了。

主线任务 4 找到开启鳄鱼宫殿的钥匙

钥匙是上个任务的奖励，这么一来这个任务也就完成了。既然有了钥匙，自然要去鳄鱼宫殿走一趟。出了村，往有长条型原木的方向走，会看到有许多旋涡，可以踩着



上面的荷叶来通过。往A方向走就能到达鳄鱼宫殿。往B方向则可以到达海龟地堡(Fortress of Turtles)，建议先走海龟地堡那条路，进入地堡后，大门就被锁了，出现了一个新任务。

主线任务5 找到海龟饰品并打开大门

地堡里的路错综复杂，以下是笔者的路线。

一直前进会来到一个三叉路口的大厅，从正面进入是电梯层，但还没有开启，掉到最下方后有条路，经过储藏室到厨房，这里有个增加HP上限的道具。从厨房出来发现另一头也是通大厅的，其实也就是大厅靠左手边那条路的一个分支。

不往去大厅的路走，而往反方向走，在左手边通道下去可以来到运动室，这里有个猫石像，拉下后电梯会上升，一些门的位置也发生了改变。返回电梯间可以继续前进达到武器库，这里可以得到海龟饰品，此时就可以离开地堡了。但离开前其实还可以在地堡里探索一下，当然前提是要得到那个海龟饰品，因为它可以开不少密门。从厨房那条路下去可以到达储藏室里的宝物库，而从大厅右手边那条路下去可以到监狱，里面可以救到几只青蛙，并得到重要道具【蛙头挂饰】，接着就可以去鳄鱼宫殿了。在进入前还是会碰到很多机关的，要到尽头的入口也需要先踩下一个机关后在时限内跳过去。

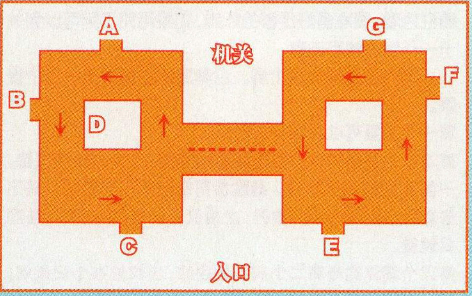
主线任务5 在鳄鱼宫殿里开启三个猫石像并得到蛙头挂饰

进入鳄鱼宫殿后会发生一场战斗，胜利后发现在中央的水池底放着一个蛙头挂饰，宫殿内有三个猫石像，全部启动后水就会被放干了。由于地图比较复杂，以下就是笔者的流程。

得到钥匙后开门来到泵房（Pump Room），这里两侧是通的，通过踩尽头处的机关可以开启不同的闸门。而跳下水后就可以顺着水流漂，这时候就可以进入一些闸门了。

不踩机关情况下开启的闸门：B、C、G

踩了机关后开启的闸门是：A、E、F



首先不用踩机关，先来到C处得到钥匙，之后顺水来到G处可以救一只青蛙。接着进入B处用钥匙开门后来到荷花池（Water Lily Pond），这里可以开启第一个猫石像，而离开这里的方法是在一定时间内踩完三个机关，之后会出现一些钟，知道该怎么做了吧。F处是需要一个饰物才能开的门，该饰物在通过划船小游戏后可以得到。

会到大厅踩下机关，这时闸门的开关产生了变化，而水流方向也发生了改变。这时跳入水中，先来到A处，一场战斗后可以开启第二个猫石像。之后来到F处，这里都是刺，要从高台上跳到对面和两只鳄鱼战斗，胜利后可以得到钥匙。之后进入F处的旋涡房间（Wildwater Room），经过记录点，从旁边的小道一路前进，躲过铡刀、炸药桶和飞箭，在尽头处可以开启第三个猫石像。

回到鳄鱼宫殿入口处的水池下得到重要道具“蛙头挂饰”，这样就可以进入青蛙遗迹了。

BOSS战 巨型海龟



进入遗迹后来到一块封闭的沼泽，这时出现了一只体型庞大的海龟。它的主要攻击方式为咬人，血过半后会喷毒气和破坏木板，所以要速战速决。它的弱点就是在咬人后有段僵直时间，这时攻击它背上的红色项链可以对它造成巨大伤害，总的来说这个BOSS不是很难。





BOSS战后来到一个峡谷，这里要进行一个骑龙的迷你游戏，难度颇高，要一边躲避炸弹一边通过40个圈成果通过该峡谷后，就可以到达目的地了。

支线任务1 开启四个猫石像（迷雾小岛）

石像a：第一个记录点附近靠右手边有一排钟，利用它们可以到达一块小空地，可以发现猫石像。

石像b：在第一次碰到海龟的空地附近可以找到，这里还能顺便救到一只青蛙。

石像c：海龟营地的地堡中，比较好找。

石像d：海龟营地的地堡出来后，去禁地的路上，也是在水里被竹子挡住了，要好好找找。

全部开启后，禁地某处石柱也排列好了，可以通过它到蜗牛岛（Snail Island），山顶有一个增加HP上限的道具。

其他事件
找到能开启鳄鱼宫殿内密门的饰物

在青蛙村中还有一条由平衡木连起来的路，往这条路走可以发现青蛙遗迹。继续往遗迹右手边前进，可以来到雾之湖(Sea of Mist)，这里有个划船的迷你游戏，通过后一只老青蛙就会把鳄鱼饰物做为奖励送给凯了。



找到新武器“七星剑”



沿着遗迹左手边的路可以到达死亡沼泽，这里会有很多虫子来干扰你的跳跃，可以使用道具黄蜂之药来化解。途中还能靠变换武器打钟得到一个增加HP上限的道具并救到一只青蛙。在尽头处可以得到新武器“七星剑”，这也是剑类武器的最终形态。

遗忘之都 (Forsaken City)

主线任务

1. 在遗忘之都找到苏玲
2. 开启三个猫石像使船坞注满水
3. 找到航海图并带回来给苏玲
4. 开启四个猫石像使机关门开启
5. 找到翡翠狮子并与熊猫们交换
6. 开启四个猫石像（皇陵）
7. 找到两尊金属猫石像

主线任务1 遗忘之都找到苏玲

达到城里后可以先熟悉一下地形，可以看到墙上贴的一张地图。边打边走，会看到一只熊猫，但是它认为我们的凯也是来抓他的，所以一直会逃。途中我们可以看到一个金属的猫塑像，记住它的位置，以后会有用。跟着熊猫走，一路上会发生数场战斗，途中还会看到一扇上了锁的门。最后会来到一个四合院里，看到熊猫被一群老鼠抓进了一间监狱，救出它后，它就会告诉凯秘密基地的所在地，进入后就能在二楼找到苏铃了。另外在监狱旁边的门进入可以买到新武器“虎之爪”，并且能看到一个被拉起的吊桥和两个踩的机关，这里要到后期才能通过。



主线任务2 开启三个猫石像使船坞注满水

下楼找到潘（pan）对话，得到一把钥匙，这样就可以开启刚才途中看到的上锁的门了。开门进入后，把竹子砍光会发现一个隐藏的入口，第一个猫石像就在这里面。



回到秘密基地与苏玲对话，被告之有些地方可以用大锤破坏后进入，到下层找潘对话，可以得到新武器“锤”。接着来到四合院里面对秘密基地的房间中，下层有一块地板可以用锤子砸开，从这个秘道可以来到城的北部。爬上一个不断滚炸药桶的斜坡后，来到一个宽阔的地方，在记录点旁的门上了锁，需要找到钥匙。这个场景里还能发现一个金属的猫雕塑，继续四处走走会发现一个被石板盖着的入口，用锤子砸碎后可以进入，里面可以找到第二个猫石像。

再次回到秘密基地与苏玲对话，此时接到一个新任务。第三个猫石像也在完成任务的途中可以看到。

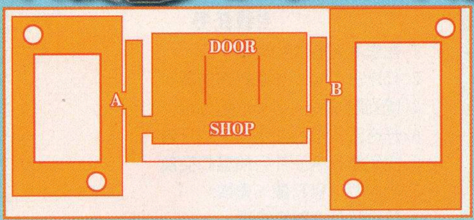
主线任务3 找到航海图并带回来给苏玲

下楼找潘对话得到钥匙，开启刚才城市北部那个上锁的门，经过一场恶斗后得到钥匙，开门继续前进来到王宫。遇到两只熊猫会接到新任务，航海图会在后面任务中得到。

主线任务4 开启四个猫石像使机关门开启



王宫里的路挺复杂，而且许多门都上了锁，需要按照一定的顺序进入各个房间，这样可以减少走冤枉路的时间。正中央的尽头是一个机关门，



需要开启四个猫石像后才能解除。按照地图，标注圈的就是猫石像的所在地。先在正中央的机关门前战斗，可以得到两把钥匙，打开A门。开启两个猫石像，顺便进入其他房间得到钥匙。再进入B门，这里也有两个猫石像，在其中一个的房间里还能得到新武器"螳螂之爪"，开启机关门后进入会遇到舜手下的亲卫队，带足血瓶战斗吧。胜利之后是一个骑狼的小游戏，通过后可以来到皇陵大厅（Entry Hall to the Burial Chamber）



主线任务5 找到翡翠狮子并与熊猫们交换

主线任务6 开启四个猫石像（皇陵）

进入皇陵后就可以触发任务了，熊猫旁边是通往深处的入口，但是被三道石门挡住，我们要做的就是分别去开启他们。观察地图发现主要通道分布在左方和右方，最上方的房间放着新武器"波浪鼓锤"，但它也被三道上锁的门拦着，需要先得到三把钥匙，现在可以按顺序先进入左方通道。



走过通道可以来到千刺塔（Tower of the Thousand Spikes），这里到处都是会冒刺的地板，小心的边躲避边往上跳。会发现有两条路，先往有红色宝石那条走，之后会经过蜘蛛的巢穴（Spiderpits），干掉敌人后继续前进，沿着边缘走，就可以来到蛛网房间（Web Works），这里可以开启一个猫石像机关，这个机关是控制外面三道石门的，一共有三个。另外还能救到一只熊猫，它会给一个翡翠狮子作为报答。拿着它与千刺塔里的熊猫对话可以得到一把钥匙。

再次躲过刺钉跳到最上方，往有红色宝石的那条路走，走过一段漆黑的通道后，可以来到一个环形的房间，干掉所有敌人后，门会开启。里面到处都是火柱，要小心前进。通过喷火的地带后可以看到一只熊猫，继续前进。跳到他对面的平台处，这里有个猫石像要仔细寻找，还有个机关可以踩，踩下后喷火地带某处的门会开启，找到那个房间。里面有块松动的地板可以用锤子砸开，落下后可在房间内找到需要救助的熊猫，得到第二个翡翠狮子。拿到刚才途中碰到的那只熊猫处可以换到第二把钥匙。

回到皇陵大厅后就可以往右边的路走了，会来到利刃深渊（The Abyss of the Blads），顾名思义，这里到处是难跳的石台以及冒刺的机关，稍不留神就会挂掉。多尝试几次后就能跳到目的地，之后会进行一场战斗，胜利后前进会发现有个分岔



路口，先往黄色宝石那条路走，经过一段喷火的通道后来到屠宰室（The Killing Floor），这里又是考验跳跃的地方，并且要走平衡木，还有蝙蝠骚扰，真是很令人抓狂的一个场景。跳过之后就来到了皇陵守墓者的房间，这里有第三个猫石像，刚想开启时所有石头守卫都会开始攻击，有效的攻击方法只有用锤子。打败它们后就可以打开最后一道石门了。接着回到先前的分岔路，往有蓝色宝石那方向走，会来到一个迷宫的房间，上层有只熊猫，下层就是迷宫了，先在上面观察整个迷宫的格局，来到下层，边踢箱子边找出口，最后可以绕到另一个平台，这里可以找到最后一个猫石像。在迷宫里还有一个机关可以踩，开启机关门后进入可以救到一只熊猫，找上层的熊猫得到最后的翡翠狮子，找到皇陵大厅的那只熊猫可以换到钥匙，这样三把钥匙就凑整齐了。拿着钥匙去开门得到新的锤后，进入大厅那四道石门后，砸破地板就可以进入下层了。





BOSS战 石虎守卫

这个BOSS的攻击范围非常之大，每次还都带震晕效果。躲过几次后它就会召唤出几个陵墓守卫，这时要用锤子砸烂它们得到一定的combo数，这样就能飞到BOSS背上去打了，建议用新拿到的锤子，三连击可以削减BOSS一半的血，顺利的话，来个两次就能胜利了。但要注意，在半血过后，BOSS会在召唤出陵墓守卫后喷火球，要小心躲避。



胜利后沿出口的路上可以得到航海图，出陵墓后又是一个骑狼的迷你游戏，这次的难度颇大，笔者尝试了10次才通过……之后回到苏玲处就可以交掉任务了。

主线任务7 找到两尊金属猫石像



不是很难找，一个就在村里，一个在村的北部，找到它们后要用魔法来唤醒，之后来到吊桥边就可以触发剧情了。过桥一场战斗后得到钥匙开门，在房子的后院里可以发现最后一个猫石像。这样第二个任务也圆满完成了。回去找苏玲，终于可以离开这个地方了，和熊猫们一起，凯坐上了通往猩猩们老巢的船。但是在海上，和船上所有人对话之后……

BOSS 海蛇

BOSS的攻击方式有两种，一种是咬人，另一种是喷毒。有效的战法是，在躲过攻击后，海蛇会把头仰起，这时候就是反击的好时机。先把杂兵干掉积累combo数，再通过打钟鼎飞到BOSS脖子的弱点处攻击。题外话，这场战斗很有感觉，有点《战神》里打海蛇的影子。





黄龙之岛（Waa Lo island）

主线任务
1.找到去港口的路
2.破坏冶炼房并且击败鼠王塔克
3.找到猩猩的头目舜
4.摧毁最后的防线
5.最终BOSS战

主线任务1 找到去港口的路

黄龙海滩（Beach of Waa Lo）上出现的新怪物分别是海鸥和大螃蟹。海鸥速度比较快，但打起来不难。螃蟹比较讨厌，能对它造成伤害的只有锤子和魔法。最有效的方法是破防攻击，运气好一击就OK。岛上有很多洞口都有坚硬的玄武岩和铁栅栏挡着，要准备好足够的炸弹，如果用完了则可以到关卡一开始的地方去拿。



岛的正面共有六个洞，沿着岛的左侧开始一个个搜索。

第一个洞里可以救到一只青蛙。

第二个洞里会遇到一场比较艰难的战斗，5只重装猩猩，一群老鼠和N多蝙蝠，战胜后可以发现一个机关，踩下去后某个洞里的闸门会开启，之后又是一场战斗，敌人是四只螃蟹。

第三个洞其实与第二个洞是相连的，出口处有个记录点。

第五个洞里有个商店。

第六个洞里也能救到一只青蛙。

第四个洞才是真正的密道，由于第二个洞里已经把机关解除，这样就可以进入岩石隧道（Stonepassage）。在救了一只青蛙后一路边打边走，途中会遇到一些隐蔽的小洞，里面可以得到一些炸弹和钱。



出了隧道穿过神秘沙滩（Clandestine

Beach)，这里有不少宝箱，不要错过。在通过另一条隧道后，来到了玄武洞（Basalt Grottos），这里的跳跃颇有难度，目的是要到达对面的中央平台。先从正面平台下到底部，然后通过那些起起落落的浮台来到右侧平台。注意不要掉在水里，因为一放电就直接KO了。爬上右侧平台后通过打鼎来到左侧的平台，踩下机关，再次通过浮台就能跳到中央的洞口了。继续前进，又是一个类似地方，浮台起落更频繁。跳到对面后被一道闸门拦住。之后可以打鼎来到一侧的高台，积累到Combo5后，攻击机关后闸门能升起了。洞外是狂风暴雨，不管它走到左手边的木桥上，任务完了。

主线任务2 破坏冶炼房并且击败鼠王塔克





桥上不远处有个商店，这里可以买到新的“牛头锤”和铠甲。补充完毕后就可以继续前进了。到码头（Dock）干掉一群老鼠后继续往前走，来到仓库（Depot），途中还可以救出一只青蛙和一只熊猫。战斗结束后进入电梯来到下层冶炼房(smithy)。这里可以救到一只青蛙，由于升降梯不能使用，于是往前走穿过一个通道，通道中都是火柱，要小心。在途中一个房间中击败三批老鼠后得到钥匙继续前进，最后来到王室。

BOSS 鼠王塔克



这家伙主要攻击方式为扔炸弹，在半血过后扔的炸弹数量会增加，还有杂兵出来干扰。基本上难度不算很大，小心躲避炸弹后反击就能安全过关。

主线任务3 找到猩猩的头目舜

踩下王座边上的机关，冶炼房中的升降梯重新运作了起来。返回那里通过升降梯来到上层的填装斜坡（Loading Ramp）躲过不断滚下来的木桶一路前进，最后进入电梯来到火山（Volcano Slope）

通过一段落石和火柱交替的斜坡后，有一场战斗，比较难对付的是坐在热气球里往下扔炸弹的猩猩，积累了Combo后可以飞上去对付它们。之后来到蝙蝠洞（Bat Hollow），这里有个宝箱并能救到一只兔子。击败一只老鼠后走出蝙蝠洞，门外依然是重兵把守。击败他们后继续前进，来到火山灰区域（Volcano Eruption），在记录点旁有个商店，需要爬过一个洞才能发现。一路前进被一扇写着“心净自然凉”的大门挡住(附近还能救到一只熊猫，仔细找找。)往走手边走，荡过绳索，来到中间的空地，这里有四个可以踩的机关，按照“上右→下左→上右→下左”的顺序踩可以解除尽头的机关，把尽头的箱子踢到旁边的按钮上，刚才那扇大门也打开了。来到熔岩谷（Blaze Valley），接到一个支线任务。

寻找三个猫的石像

第一个石像：第一个石台左手边尽头。

第二个石像：第二个石台左手边的尽头，但要经过一场恶斗。

第三个石像：第三个石台右手边尽头，注意跳跃时别被热气球里猩猩的炸弹砸到。

全部找到后就可以继续前进了。注意途中一些通路会突然往下掉。最后来到死亡峡谷（Death Canyon），注意路上的火柱，尽头的战斗异常艰苦，要对付一批老鼠，两批猩猩和石像兵外加有一群乌鸦捣乱，胜利后得到钥匙，打开尽头的门便来到了新场景，地狱之门（Hell's Gate），和苏铃交谈后，又接到一个新任务。

主线任务4 摧毁最后的防线



开始后右手边尽头处可以得到一件黑甲。折返后往前走，躲过爆炸后，来到地狱的厨房（Hell's Kitchen），刚爬上楼梯，后路就被堵了，还有滚滚的岩浆跟在身后，一个字：跑。要注意，路上的地形有时候会突然改变。来到尽头的火山岛（Lava Islands）击败一群敌人后，拿到钥匙开门，这里要速战速决，因为有窒息槽。进门后来到弹药房（Ammunition Depot），击败敌人后继续拿钥匙开门。来到熔岩区（Field of Lava），这里有一组移动的铁板，先往左手边去拿钥匙，接着可以通过铁板后开门。这里同样会窒息，要注意时间的把握，咳嗽的时候不要去跳。这样就来到了最后的防御线（Last Line of Defense），使用道具和智慧击败潮水般的敌人吧。



主线任务5 最终BOSS战



补充完毕，带足血瓶的凯，终于来到了舜的前面。一番酣战后，舜逃上了塔顶，凯自然也紧随其后。逃上塔顶的舜开启了研究完毕的装置。在一团绿光中它变身了。

BOSS 舜（普通形态）



舜的攻击方法有三个，远距离的火焰攻击，旋转攻击和近身的三连击。战斗并不难，只是积累combo数有点繁琐，要更换不同武器来打钟。有了一定combo数后只要抓住他近身三连击后的硬直时间攻击便可重创它，反复几次便可胜利。

BOSS 舜（变身形态）

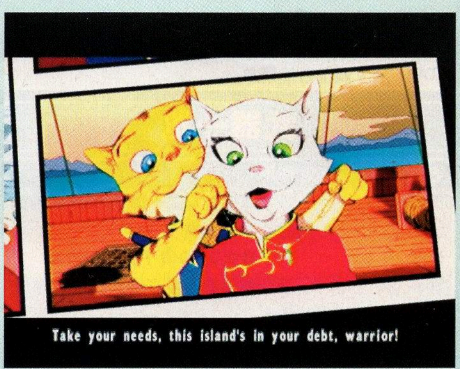


体型变大，攻击范围也随之变的超广，攻击方法只有普通三连击和喷射火焰。在喷过火焰后会出现数个分身，其中血红色的才是正体，建议用锤子攻击，一次伤害颇大。积攒Combo数只能通过打鼎，但是要注意变化武器。

BOSS 舜（融合形态）



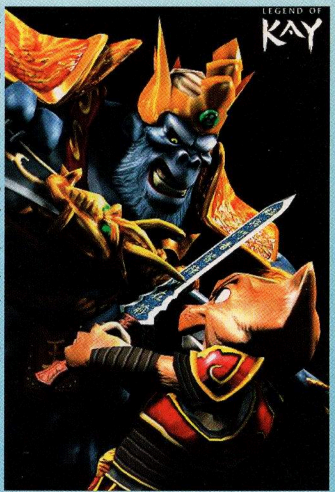
与手下融合后，变成了有着四个手臂的怪物，攻击范围与上个形态差不多，增加了冲击波的攻击方式。只有在它喷火过后攻击才能对其造成伤害，由于血条很长，建议每次攻击都用锤子。



凯终于完成了这个艰巨的任务，从一个默默无闻的小子变成了一个大英雄，在船上它发现买道具的老伯原来就是他的师傅，而他和苏玲的感情也终于爆发了……

编者语

这款游戏在第一眼看来完全不像是PS2游戏，其干净的画面和流畅的动作更容易让人觉得它是一款Xbox上的作品。不过老实说，游戏中的解谜部分的确不容易，有些打开机关和寻找线索的地方更是容易让人抓狂。笔者是一名上班族的玩家，为了攻关此游戏经历了近一个月的折磨，但由于游戏的吸引让他不得不拿起手柄继续玩下去。这款作品的魅力的确难以抗拒，如果你喜欢动作游戏的话，不妨一试。



Psi-Ops THE MINDGATE CONSPIRACY

文 fantian / A9TG

超能力特工	Midway	ACT
PS2	Psi-Ops：The Mindgate Conspiracy 2004年6月14日	美版
	1人 107KB	49.99美元
	无对应周边	

提到超能力，中世纪、魔法师等字眼就会浮现在我们的脑海中，成为以超能力为主题的游戏的关键词，但本作却将故事的背景设定在近未来，玩家要扮演一个典型的美国式英雄使用手中的武器以及超能力去痛击敌人，最终正义战胜邪恶，世界恢复秩序。

本作的主人公尼克是一名反恐部队的优秀特工，他在一次对恐怖组织的围剿中不幸被俘，但这反而更加激发了隐藏在他记忆深处的秘密——原来在十多年前尼克曾经参加过一个精神力实验，在这个实验中他学习到了很多精神力，现在尼克就要通过不断的回忆来恢复他的超能力，成为真正的超能力特工！

键位操作

键位	作用
→	发动和收回 Arua View 能力
←	发动和收回 Remote Viewing 能力
↑	发动和收回 Mind Control 能力
↓	更换武器
○	下蹲（可移动）
△	自动锁定目标
□	拳击
×	跳跃／开关／开门
L1	发动 Telekinesis 能力
R1	射击
L2	发动 Pyrokinesis 能力
R2	发动 Mind Drain 能力
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整准星／按下 R3 在使用狙击枪时进入 zoom 模式
SELECT	调出游戏菜单
START	调出系统菜单

系统菜单

Run Mode	free 自由模式／strafe 射击模式
Invert Cam U/D	逆转方向（上下）
Invert Cam L/R	逆转方向（左右）
Heads-Up Display	游戏提示
Vibration	震动设定
Quick Tips	及时暗示
Hit Indicator	命中显示
Cam U/D Speed	设定上下方向移动速度
Cam L/R Speed	设定左右方向移动速度
FX Volume	FX 音效
Ambient Volume	环绕声音大小设定
SPECIAL FEATURES	特别影象
Play All Special Features	播放特别影象
Cold's "With My Mind"	编辑影象
Music Video	本作的 MTV
Suffering Ttailer	其他两款游戏的简介预告影象

附加内容

EXTRA CONTENT	附加内容
Mission Select	可任意选择任务进行游戏。
Cooperative Play	合作模式
Training	练习模式，随着游戏的进程不断增加。
Boss Fight	选择任意 boss 与其作战，击败第一个 boss 后出现
Boss Rush	击败所有的 boss。
Play Movies	播放游戏中的 CG 动画。
Play Concept Art Movies	游戏原画欣赏。
Arcade Mode	街机模式 会有分值和时间的表示
Dark Mode	黑暗模式，游戏过程中外景都是黑夜。
Extra Missions	附加任务

游戏菜单

SELECT	调出游戏菜单
Objectives	游戏提示
Inventory	获得物品一览
Map	游戏地图
START	调出系统菜单
RESUME GAME	回到游戏
CONTROL LAYOUT	操作展示
OPTIONS	游戏设定
SAVE CHECKPOINT	记录点储存
LOAD GAME	读取游戏
RESTART CHECKPOINT	从记录点重新开始
SHOW QUICK TIP	游戏提示
GO TO MAIN MENU	回到主菜单

武器一览

名称	作用
Pistol	每个弹夹有12发子弹 随身携带的武器，不可更换
Machine gun	每个弹夹有 40 发子弹，射速高
Shot gun	每个弹夹有 8 发子弹，大面积杀伤敌人
Assault Rifle	每个弹夹有 30 发子弹，子弹威力强
Sniper Rifle	每个弹夹有 5 发子弹，射击距离远，按下 R3 打开瞄准镜，↑为放大、↓为缩小、再按 R3 收回瞄准镜

任务评价

评价项目	中文含义
Completion Time	完成时间
Preferred Power	最常用的超能力
Items broken with TK	TK 能力破坏的物品数
Preferred Weapon	最常用的武器
Shots Fired	开火次数
Accuracy	命中率
Kills	击毙士兵数量
Head Shots	射中头部次数
Explosions Caused	引发爆炸的次数
Movement Property Damage	场景周边物体破坏程度

全训练模式介绍全训练模式介绍

随着游戏的进行，主角会不断回忆起从前掌握的超能力，在使用该超能力之前都要进入到练习模式，完成练习模式后便会使玩家对该能力的使用有了深刻的了解，这里将所有练习模式做一下简要的介绍。

Telekinesis Training

1 按 L1 使用 TK 能力移动箱子。

2 使用 TK 能力将箱子移动到墙角，爬到摆好的箱子上翻过高墙。



3 按住 L1 将箱子抬起后，再按 L1 同时利用 R3 控制方向可使箱子高速飞向指定方向，将箱子通过三个指定的地点：这里需要掌握的能力是：按住 L1 后，放开，迅速再按住 L1 可以提高箱子的空中高度。

4 ①使用箱子将士兵砸死②使用箱子将移动的士兵砸死③寻找规律使用箱子将移动的士兵砸死④对敌人使用 TK 能力将其砸向墙壁⑤对敌人使用 TK 能力，再按 R1 将士兵击毙⑥对枪使用 TK 能力，在时间限制内杀死 5 个士兵，尽可能的利用场内的爆炸物。

Remote Viewing Training

1 按←键进入 RV 模式后，使用 L3 键进入尽头观察完毕后，退出 RV 模式。

2 进入 RV 模式后，观察哨兵，退出 RV 模式后，来到指定地点在其背后按□将其击倒。

3 进入 RV 模式观察哨兵，在其转身向后时，退出 R1 模式，在士兵转身前从其右边的门进入。

4 进入RV模式观察哨兵，尽量在其操作电脑的时候从后边将其击倒。

5 利用RV模式观察哨兵的位置，逐一消灭后打开开关原路返回即可。

Mind Drain Training

1 接近出口处的士兵后，用 R2 将其杀死。

2 缓慢接近士兵背后发动 MD 能力将其杀死。

3 利用 2 介绍的方法将两名士兵杀死，操作电脑为最佳时机。

4 利用 MD 能力尽量多的消灭敌人。

Mind Control Training

1 按↑键控制士兵打开红色开关后，再按↑键收回能力后，从右边的门进入。

2 按↑键发动MC能力控制一名士兵将另一名士兵干掉。

3 注意隐蔽，蹲下躲避在箱子后使用 Mind Control 能力控制其中一名士兵将其他两名士兵击毙，建议在他们身后下手，最后再接近火药桶射击自杀。

4 使用 Mind Control 能力控制其中一名士兵将其他三名士兵击毙后自杀，关键在士兵位置的确认以及自我的隐蔽。

Pyrokinesis Training

1 基本训练按 L2 发动 PK 能力。

2 对准箱子连续使用PK能力将研究员炸死，注意不要经过警戒线。

3 利用 PK 能力烧死静止的研究员，移动的研究员，2 名士兵，不要经过警戒线。

4 在时间限制内使用PK能力烧死 5 名士兵，必要的时候可使用武器。

Arua View Training

1 基础训练，按→发动 AV 能力观察三个箱子。

2 发动 AV 能力，观察墙壁上的薄弱地段，使用枪将墙壁打开。

3 发动 AV 能力，观察墙壁上四幅画。

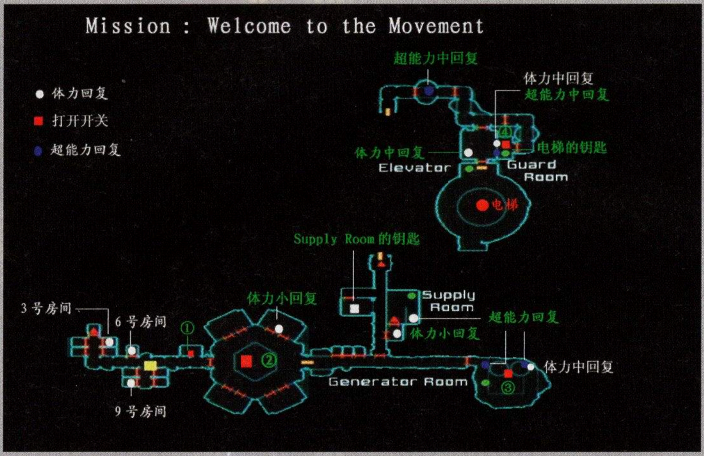
4 发动 AV 能力，会发现空中隐藏的爆雷，不要进入他们的爆炸范围，潜行的时候尽量蹲下。

5 发动 AV 能力观察隐藏的生物。

地图式引导流程

Mission 1 Welcome to the Movement

当尼克醒来后，Sara将铁门打开。先在走廊中击毙两名士兵，从他们的身上可以得到Maching Gun以及80发子弹。到①房间打开开关，在这里得到Medical Kit和手枪子弹。这样该区所有的门都可打开。来到9号房间的墙壁上得到Medical Pack，6号房间得到Medical Pack，3号房间得到Medical Pack。来到大厅，击毙三个士兵。到大厅中央②处打开开关。如地图所示在两个铁门之间的墙壁上得到Medical Pack。



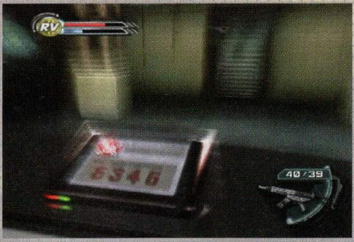
从南边的大门进入后，在走廊中击毙4名士兵，可将火药桶打爆。向北走在大型拷问室中击毙士兵后得到Supply Room的钥匙，来到地图所示的Supply Room之前会得到Medical Pack，进入房间遇到Sara，随之会进入训练模式。得到Psi Vial和Psi Rejuvenator。来到Generator Room击毙下边的2名士兵后，出口处会再出现两名士兵，在楼梯旁得到Psi Vial。在2层楼梯对面的箱子旁会得到Psi Rejuvenator和Medical Kit，从梯子爬下拉下两个开关。

进入地图北边的大门，沿途击毙5名士兵。在圆形入口处从梯子爬上去得到Psi Rejuvenator，中途的士兵多利用TK能力。来到Guard Room击毙研究员得到电梯的钥匙later打开地图所示④开关，在该房间操作台上得到Medical Kit，在左边箱子上使用TK能力得到Psi Rejuvenator，击毙前往电梯路上的3名士兵，在有机关枪的房间使用TK能力移动箱子吸引火力，借此机会冲到机关枪下的门。在此房间得到Medical Kit，来到电梯处任务完成。

Mission 2 Something' s Gone Wrong

进入房间会进入MD超能力训练模式，墙壁上得到Medical Kit，打开电梯击毙3名士兵后，打开①处红色开关，墙壁上得到Medical Pack，进入毒气房间后，使用TK能力利用外边的物体将玻璃打碎，再将门打开。在中间的房间击毙研究员得到Keycard for the Implant Ops并在该房间内得到Psi Vial。隔壁房间得到Medical Kit，注意每个房间开始释放毒气的时候都会在走廊出现两名士兵，通道门前使用Implant Ops钥匙开门。

进门后发生情节，在门口左边的小箱子后边得到Psi Vial，房间的墙壁上得到Medical Pack，墙角柜子边得到Psi Rejuvenator。进入走廊尽头右边的房间对书架上使用TK能力得到Medical Kit ，另一边的桌子上得到Implant Device。来



到Leonov' s office的门前发生情节，在这里使用RV能力观察办公室内办公桌上的密码(此密码为随机)，门旁的油筒上得到Psi Vial。在走廊击毙3名士兵，在Mainframe Room的门前输入刚才看到的密码，进入房间击毙3名士兵后，从梯子爬下得到Medical Kit和Psi Vial在操作台发生情节。在架子上边得到Medical Kit。

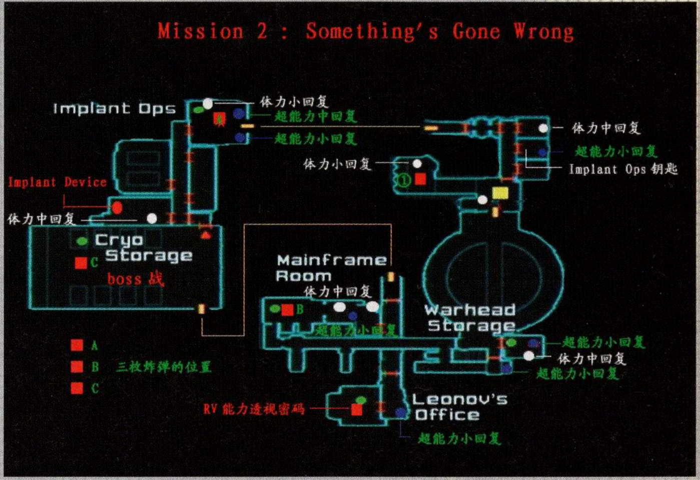
原路返回来到Warhead Storage和Sara谈话，接受任务将三个炸弹放置在指定位置。在该房间可以得到 Medical Kit和Psi Vial，从南部的门进入后踩在箱子上对箱子使用TK能力爬到高台上得到Psi Vial，用同样的方法来到对面高台上，在接近风扇的地点得到Medical Pack到地图上红色方块所示位置依次放置炸弹。在C点处遇到boss Leonov。爆炸后需要三分钟离开本地，跑到起点，启动升降机，一直追到飞机起飞地点，途中的士兵一律用TK能力解决。即将追到将军之际，后悔在这之前没有杀掉尼克的将军手持手枪打算在此做个了结，然而千钧一发之际，爆炸带来的晃动使得他不得不暂时打消了这个念头。将军坐上飞机逃离了这个即将爆炸的基地，就在尼克绝望之时，Sara的出现给尼克带来了重生的希望。



BOSS Lenov 攻略法

1 Lenov首先会控制自杀士兵向主角冲来，在移动过程中使用TK能力将他们丢到两旁的出口，将所有的出口都炸毁，在仓库的四个角都有体力中回复和超能力全回复，注意战斗过程中的补充。

2 Lenov会亲自下来，先利用TK能力将他身旁开枪的士兵杀死，他的攻击方式是发射使主角操作反向的红色光线。当BOSS周身红色光弹，近身时会冲击尼克，和他保持一定的距离，并不断左右奔跑即可躲开他的攻击，再利用场地中央的箱子反复用TK能力砸他即可。





Mission 3

Unfinished Business



在直升机旁箱子后可以得到Sniper Rifle以及Medical Kit，在广场北部的箱子旁得到Psi Rejuvenator，如果被敌人的探照灯发现，或者用狙击枪击毙塔楼上的哨兵都会有大量士兵涌出，此时应该利用箱子作为掩体将他们逐个击毙，当然也可以像《MGS》那样在不被敌人发现的情况下悄悄地潜入。进入Assembly Hall，在上楼梯的墙上有Medical Pack。从西边的门进入房间击毙一名士兵后可以得到Psi Rejuvenator和Medical Kit，另外在房间楼梯旁的箱子上还可以获取一个Psi Rejuvenator。移开箱子在楼梯下还有一个Medical Kit，登上屋顶后会遇到Sara。得到Access Card，右边箱子旁有Medical Kit，从梯子爬下后会进入Mind Control训练模式。在小房子内可以进行弹药补充，并可得到2个Medical Pack以及2个Psi Rejuvenator。对铁门对面的敌人使用MC能力控制他将门打开。使用MC能力控制对面平台的士兵，将梯子开关打开。爬上梯子后利用TK能力将玻璃天窗打开。在墙角获得Psi Rejuvenator和Medical Pack，进入Communications Room，从箱子上爬上台阶，击毙一名士兵，操作电脑调查Sara的资料可惜一无所获，击毙三名士兵后得到Keycard for Barret's Office使用Keycard进入办公室，这里会遇到Sara得到Luna-1。回到有箱子的广场击毙一名持有shot gun的士兵得到Keycard for Shiping Docks，使用Keycard从东边的大门进入Shiping Docks。



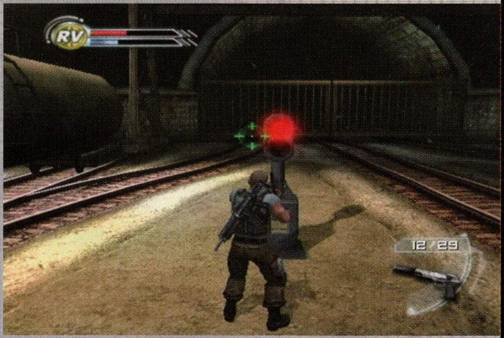
向右拐在一个角落里获得Field Medical Kit，从铁门进入后再获得Psi Vial。来到塔楼下会遇到大量士兵的狙击，消灭他们之后登上塔楼打开开关，同时获得Medical Kit，这样会移走中间的集装箱。从刚才移走集装箱的地方爬上去，沿途向右走，先击毙研究员，关上警报开关，这样敌人就不会源源不断地出现了。获取地图中所示的Medical Kit后爬到集装箱上对塔楼上边的士兵使用MC能力控制其打开开关，这样就可以来到Factory Office，在发生剧情后进入房间获得Factory Keycard再原路返回，从第一个场景的东边的门离开。

Mission 4

Assembling the Pieces

首先清除广场内所有的士兵，优先解决塔楼上边两个狙击手以及装甲车上的手雷兵，多利用场地中的炸药桶，在箱子前获得Psi Rejuvenator，在两个塔楼获得Medical Pack。在中间手雷兵的装甲车上获得Field Medical Kit，然后到地图所示红色地点，打开开关启动火车将仓库大门撞开。

进入Compound-Factory后，清理所有的士兵后从东南角进入，门的上方有一架机关枪，建议从房间北边向此门靠近，从两个箱子的缝隙中穿过后，迅速进入小门。



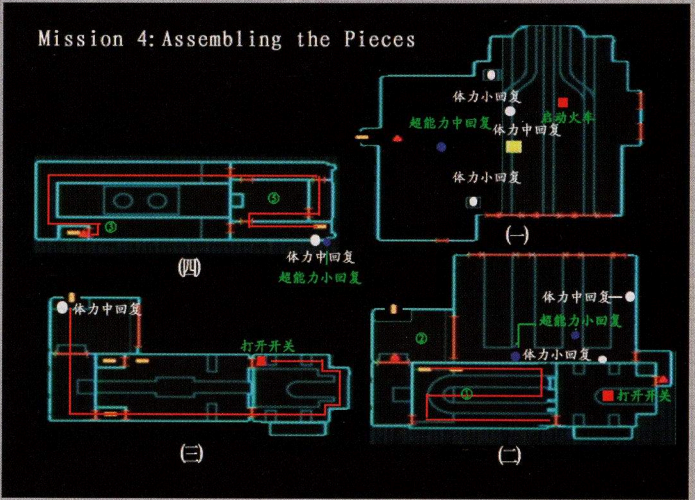
在房间南方的墙壁上使用TK能力获得Medical Pack，在房间西部的箱子前获得Field Medical Kit，走过长廊后进入下一个房间，从房间南部的梯子爬上去。打开位于房间中央高台上的红色开关(如地图所示)，西南角的门打开。从梯子爬下后，在机器中间的过道击毙3名士兵(可以先用MC控制其中一名)，继续前进在房间北部击毙另一名士兵，注意他们的手雷，尽量速战速决。来到该房间西南部从梯子爬上，迅速消灭两个研究员阻止他们按警报器，否则将会出现喷火兵，来到房间②(同时也是check point)开动机器。利用MC能力将过路的士兵丢到下边。利用TK能力移动箱子到机器积压处会使压缩机破坏，当然也可以移动士兵或者MC控制士兵到压缩机处自杀。一直向前走爬上梯子在出口旁获得Medical Kit。

进入Compound-Factory3，先利用MC能力将高台上的两名士兵解决掉，其他士兵用MC能力射击旁边的燃油罐自杀。沿着红色路线前进将⑤房间内喷火兵击毙，在走廊尽头获得Field Medical Kit和Psi Vial。进入房间后发生情节。

BOSS Barret 攻略法



首先会在小房间内与其周旋，他会使用TK超能力移动箱子攻击尼克，左右来回躲避即可。在他停止的时候使用TK能力移动箱子攻击，注意不要被地上的箱子阻碍行动，不久他会要求更换场地，途中可以获得Medical Kit。到了新的场地战斗方法还是一样，但BOSS的TK能力明显高过尼克许多倍。注意超巨大的物体，例如列车攻击力十分强大，多利用那些无法破坏的小箱子，这样可以连续使用攻击，如果太接近他的话他会使用冲击波，因此不要靠他太近。这里有个简单的方法：紧靠墙边，大型物体无法伤害到主角，再利用机会从缝隙中出来不断利用箱子攻击BOSS更为有把握。



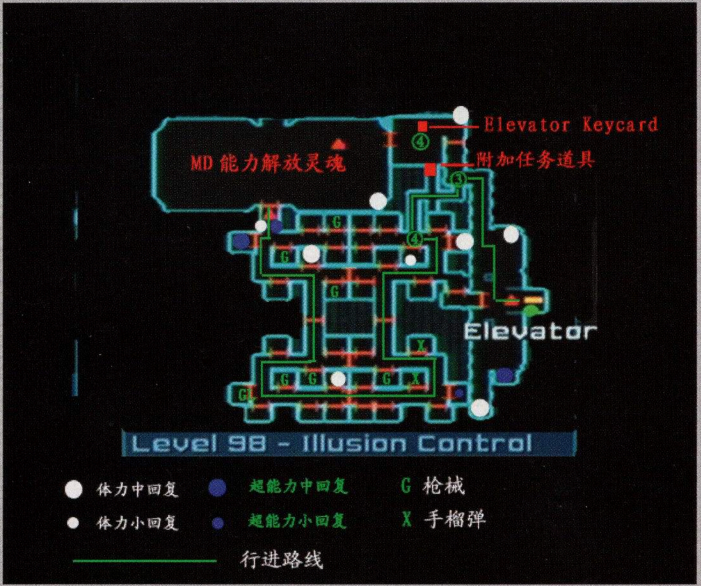
Mission 5

Fears Don' t Lie

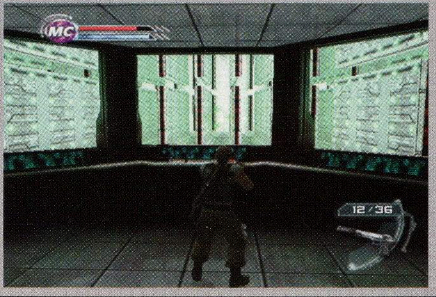




在平台东北方向的箱子后获得Medical Kit和Psi Rejuvenator，平台上的士兵可以利用TK能力直接将其丢到海中。进入Level 99– Data Storage刚进大厅向南走获得Medical Kit和Psi Rejuvenator。向西北走廊前进，利用狮子雕像吸引机关枪的火力，在①房间发生情节和KOMIKO谈话。返回大厅西边的门即可打开。如图所示可获得2个Medical Kit和Psi Rejuvenator，地图中所示两个红色开关需要在5秒内同时按下。先让尼克站在其中一个开关前，再用MC能力控制该房间内的研究员到另一个开关处按下开关后，迅速收回能力再用尼克按下开关。②大门打开。左右两边的门上获得Medical Pack调查电脑后，进入Pyrokinesis training原路返回，新出现的兵和需要使用PK能力才能杀死。回到电梯入口处南边的走廊尽头，击毙士兵得到Elevator Keycard这样就可以使用电梯到floor 98。



使用PK能力将三人一起干掉，防止他们打开警报器，在地图所示的三个墙角获得2个Medical Kit和Psi Rejuvenator。



到③位置处用枪打开通道上的百叶窗。在图中所示获得附加任务道具，④处继续打开缺口。沿着地图所示路线前进，进入该区域会产生很多幻象，打开门的同时便会出现幻象，根据幻象的不同会得到不同的道具甚至是具有攻击力的手榴弹注意躲避。确定自己的位置十分重要，每个区域都要击毙一名士兵。沿途会获得2个Medical Kit，2个Medical Pack，1个Psi Rejuvenator，2个Psi Vial。从区域的西北方向来到广场，在这里使用MD能力解放所有士兵的灵魂，回到现实世界后在房间东南角获得Medical Kit 进入④房间击毙士兵获得Elevator Keycard。回到电梯处，来到Level97。



出门在左边狮子雕像处获得Medical Kit，房间两侧的墙壁获得2个Medical Pack。该区域的监视器一旦发现主角，就会源源不断的派出士兵，使用MC能力控制研究员关掉开关后进入正门，获得2个Medical Kit，来到大厅进入boss战斗。

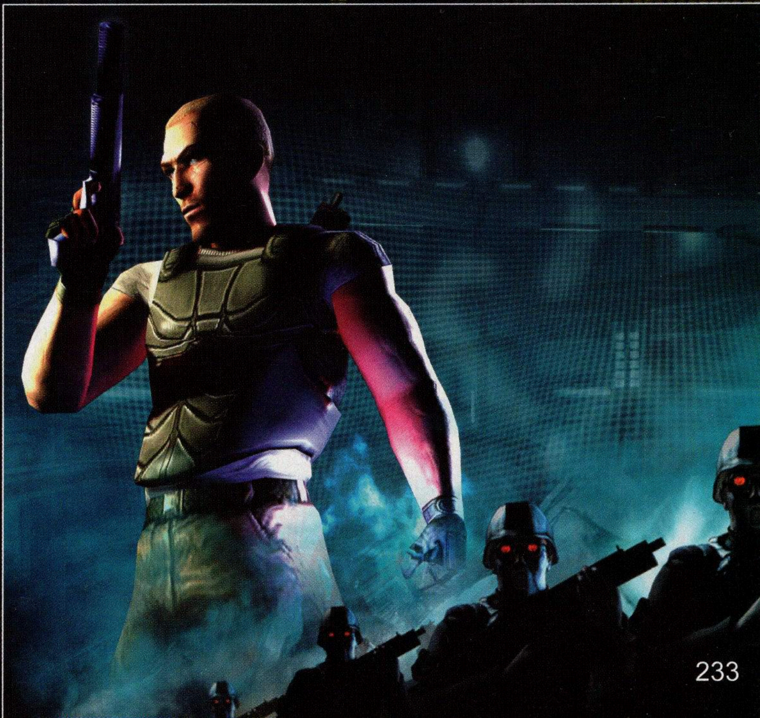
BOSS WEI LU 攻略法



开始的敌人是8个手持长剑的雕像，普通攻击无效，应使用PK能力减缓他们的速度再进行攻击。虽然周围有6个Psi Elixir，但仍需要节省。PK之后尽量用普通拳击。最后三个雕像一起行动，注意不要被他们围攻。

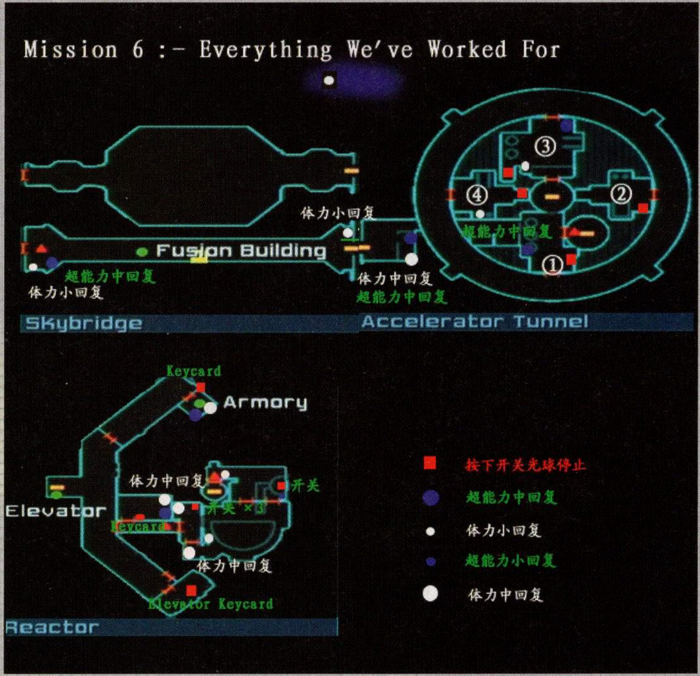
第二阶段WEI LU变身，身体巨大的他攻击模式并不是很多，为了防止被他的冲击撞到，尽量躲避在石柱后边，喷射的毒液可以依靠来回不断移动来躲避，对掉落下的石块使用TK能力攻击boss，后期boss发射的绿色冲击波可以破坏石柱，此时需要尽量移动，虽然boss的HP有三个槽，但只要有耐心就能逐个消灭。击败BOSS后回到大厅从另一个电梯离开。





Mission6
Everything We' ve Worked For

在起点的右边墙壁获得Medical Pack和Psi Vial，大桥一开始就被士兵用手雷破坏，使用MC能力使他们互相残杀，中间的断层得自己站在石板的同时对石板利用TK能力将自己传送到对面。从墙壁上获得Medical Pack，进门后在房间右边铁网后边的柜子上获得Medical Kit和Medical Pack，从楼梯下去前边是三块电网带，对面门口会依次出来三名士兵，使用MC能力控制他们跑到电网上进行自杀性破坏，到尽头从梯子爬下获得Medical Kit和Psi Rejuvenator，再从梯子爬上去，进入Accelerator Tunnel的1号房间，环形通道中有光球运动，有一击必杀的效果，必须按下地图中所示的4个开关才可，但每打开一个开关光球的速度越快，第四个开关必须是主角所在的位置，先用MC能力控制过道中的工作人员关闭4，3内部的开关，退出MC能力后，控制1房间内的工作人员开启房间2的开关，要抓紧时间，然后退出MC能力，让尼克打开最后一个开关。注意超能力的补充。如图所示在4个房间获得2个Medical Pack，2个Psi Rejuvenator。然后从3号房间进入中央的原形房间，从梯子爬下可获得附属任务物品，在沿梯子向上爬。来到Reactor。



出门后在右边墙壁获得Medical Pack，击毙房间内的士兵，房间东南角获得Psi Rejuvenator。先到2楼打开开关将爆炸物放出，在来到水池房间将敌士兵用TK丢到毒水中，利用MC能力控制研究员关闭3个开关，最后再利用TK能力将爆炸物移到铁门处将门炸开。2楼获得Medical Pack，房间西南角出口处获得Medical Kit，进入控制室获得Medical Kit，在走廊尽头发生情节遇到Sara。Sara将Keycard for the Armory放在台上离开，这时门口会涌进大量士兵，使用PK能力烧死他们。

在房间西部的平台上获得Medical Kit和Psi Rejuvenator，出门再次发生情节，使用TK能力杀死两个周身火焰的士兵后向地图北方前进，击毙另一名士兵后，利用箱子吸引机关枪火力，冲进Armory房间后获得Medical Kit，Psi Rejuvenator击毙一名士兵后得到Keycard，再次来到地图南部房间，击毙一名士兵后得到电梯的Elevator Keycard，这样可以利用电梯到Floor 98，这里左边的房间可以获得Medical Kit和Psi Rejuvenator，右边火力太强，但同样可以获得Medical Kit和Psi Rejuvenator。入口处同样可以获得Medical Kit和Psi Rejuvenator，为boss战做好准备。

BOSS Marlena 攻略法

1 Marlena驾驶巨大机器攻击尼克，攻击方式有三种：连续激光只要不断移动即可，火焰光束速度很慢只要提前移动也是攻击不到尼克的，最后一种攻击方式几乎全屏，在枪口聚集黄色能量的时候地面会升起玻璃墙，迅速躲到后边，否则一击必杀，对Marlena前面的氧气瓶使用TK能力攻击巨大机器主体。

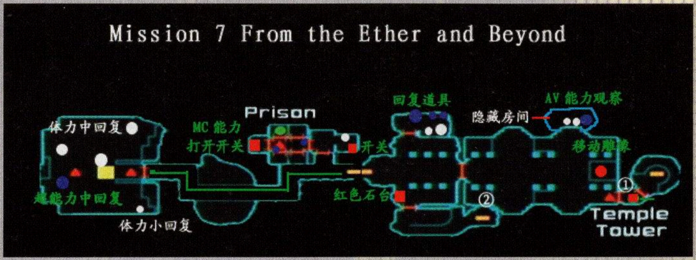
2 机器破坏后，Marlena会亲自出马，攻击方式虽然多样，注意过于接近她的身体会击飞主角，保持距离不断利用氧气瓶攻击她，虽然一定几率会被她躲开，但是由于氧气瓶可以不断补给，只要不断攻击她很快就会倒下。

Mission 7
From the Ether and Beyond

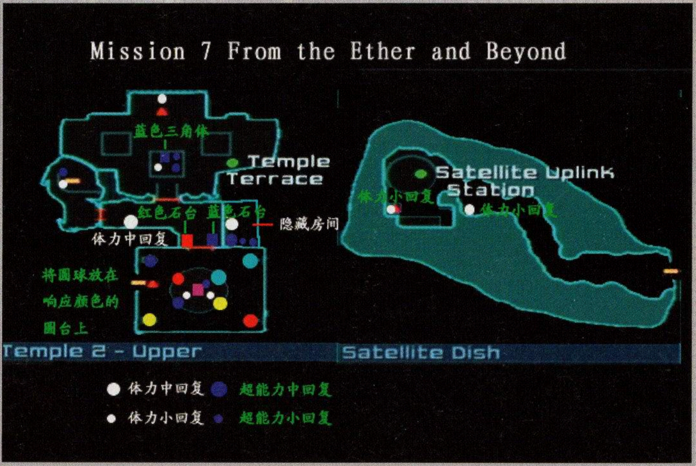
先捡起狙击枪将最高处的几个狙击兵击毙。按地图所示在石像后边，角落获得3个Medical Kit，Psi Rejuvenator，Medical Pack。在进入入口之前进入Arua View Trainning，进入寺庙以后敌人必须用AV能力观察，空中飞行的怪物成群冲过来，注意弹药的补给。到西北角的房间打开开关，在该房间墙壁上获得Medical Pack。在监狱再次遇到Sara，启动AV能力消灭所有的怪物拯救Sara。对监狱对面的士兵使用MC能力去打开开关，在该房间的两个墙角可以获得2个Psi Vial进行超能力补给，然而尼克不幸被怪物侵袭。

进入Temple 1-Interior的大厅，使用AV能力观察并消灭大厅内的怪物。大厅北边房间可以获得大量回复道具Medical Kit，Medical Pack，Psi Rejuvenator，Psi Vial，发动TK能力移动第2个大厅尽头的雕像，这样东南角的门就可以打开，在①房间佛像前用AV能力观察发现三角体为红色，将三角体带到②处放在红色石台上。

进入Temple 2 Upper出门就可获得Medical Pack和Psi Vial，然后从旋转楼梯登上去，走廊获得Medical Kit，来到Temple Terrace和Sara见面，这里中间的坑内获得蓝色三角体，Medical Pack和2个Psi Vial，将刚才的兰色三角体带到蓝色石台上，在蓝色石台边上的墙壁使用AV能力会观察会打出一个隐藏房间里面获得Medical Pack和Psi Vial和Psi Vial 2个。再回到一层，把红色三角体带到上边来，放在红色石台上。下一个房间需要使用AV能力观察四个角的圆球和四个圆台的颜色，如地图所示将相应颜色的圆球放在对应的圆台上。然后调查中间的石块，打开房间西边的门。

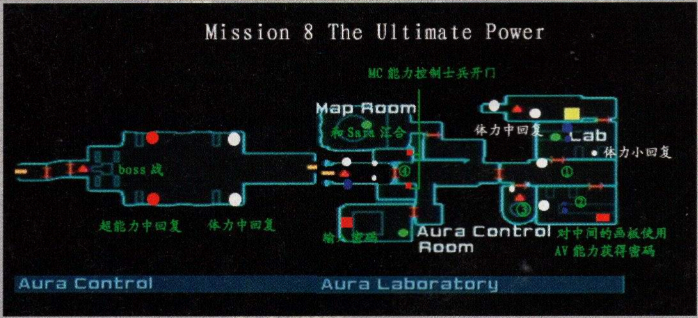


出门来到Satellite Dish利用TK能力用石块将士兵砸死，再干掉上边的狙击手，继续前进在一个防御工事前击毙士兵后，在其后边的墙壁上获得Medical Pack，前边的军事基地一共有4名士兵把守，由于超能力对这些士兵无效，所以使用狙击枪将他们消灭后，爬上梯子，将Sara带来的装置放在操作台上，所有的怪物都消失。该房间可得到Medical Pack沿途返回Temple Tower任务完成。

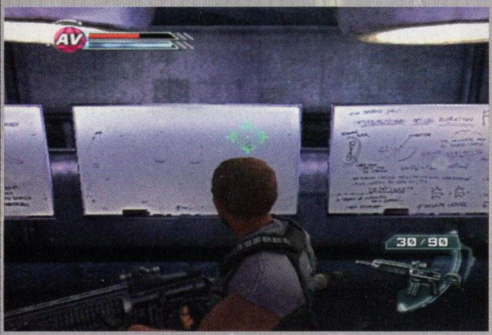


Mission 8

The Ultimate Power



出门后将身后的石块全部移开，可获得Medical Kit。在房间的南部墙边获得Medical Kit，进入实验室后击毙里面的士兵，再将警报器关掉，在



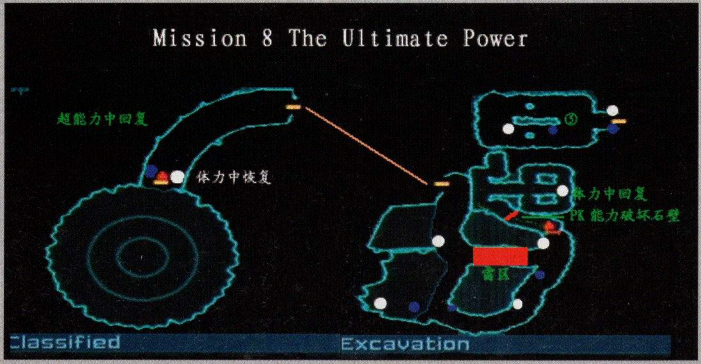
实验室内南部的墙壁上获得Medical Pack。在架子上获得Psi Rejuvenator和Psi Vial后出门，在①号房间会遇到4名士兵的夹击，先将房间东部的那名士兵击毙，剩下的3个使用TK能力利用氧气筒直接消灭，在①出门右边的箱子的前边可以获得Medical Kit。来到地图所示②号房间，到红色方块处，也就是三块白色画板处，对中间的画板使用AV能力获得密码，在该房间西边墙壁获得Medical Kit Psi Vial。

来到③号房间，在传送点可以获得输入密码地点的提示，在门边的墙壁上获得Medical Pack，在途中的房间内会遇到大量的怪物，全部消除，来到Aura Control Room在中间的电脑前输入刚才获得的密码。此时要求4分钟内到Map Room和Sara汇合，中途会出现大量的士兵。遇到Sara后她会被TONYA劫持，要求在时间限制内达到Wrightson's inner chamber到④门处使用MC能力控制士兵打开各自房间的红色开关，这样可以从地图西边的门离开，在这个房间内获得2个Medical Pack，在门口获得Medical Kit和Psi Rejuvenator，之后为boss战。

BOSS Wrightson 攻略法



一个依靠精神能力控制怪物的boss，战斗的时候不很困难，只要弹药充足，直接攻击boss主体，TK能力利用一切可利用的物体，他会发射黄色光线和控制aura怪物攻击主角，PK能力和子弹交替配合使用。另外房间的四个角有2个Medical Kit和2个Psi Rejuvenator回复。





一直走来到Excavation出口的两旁获得Medical Kit和Psi Rejuvenator。到⑤房间内击毙4名士兵，其中有一个火箭兵，用TK能力利用他身边的火药筒将他炸死，柱子旁边获得Medical Kit和Psi Rejuvenator，注意不要掉到下边的槽中，用AV能力观察便会发现大量的爆雷，从中间的深沟缓慢滑下去，对阻碍前进的暴雷可利用敌人的尸体引爆，在先进过程中尽量蹲行，达到地图中红色大门前会有石墙升起，使用PK能力即可破坏。进入前方大门后在旁边获得Medical Kit从现在开始要尽量开启AV能力，行进途中躲避隐藏在空气中的爆雷，出门只后击毙一名士兵，前进中途躲避5个暴雷，在通道中可以获得Psi Vial和Psi Elixir。在水池处先将水中的两名士兵击毙，再将右转拐角处的士兵击毙，由于前方平台上还有一名火箭兵，冲到上边利用火药筒炸死他，也可以拿狙击枪来到水池南部的石头后将他狙死。后一种方法更为稳妥。在水池中获得Medical Kit和Psi Rejuvenato。

来到平台上利用狙击枪将入口处的士兵击毙。这里也有火箭兵，最好在敌人射程范围外用狙击枪破坏火药筒。来到Classified使用AV能力注意上空的暴雷，在尽头遇到BARRET，在门的两边获得Medical Kit和Psi Rejuvenator，从电梯上去后将会遇到最终boss。

最终boss 将军攻略法



可以说最终boss的实力并没有想象中那么强，初期，将军在中间吸收能量的时候是不能攻击的，身旁有六个支架，上边有六个能量球，站在突出的平台上使用PK能力攻击，攻击两次可破坏一个。只是要把握时机周围收集能量球，收集的数量关系到与boss正式作战时的攻击力。

等待boss完全吸收完毕后，最终战才真正开始，boss会连续发射光线。只要不断围绕他转圈就可以躲避。他也会使用TK能力利用周边的物体攻击主角，这时可以躲在场地的凹槽内，这里还有4个Medical Kit尼克掌握的武器就是前期收集的能量球，数量是无限的，发射之前需要一定的时间，R1为发射。将军还会不时的隐身，但位置不会改变，不断用能量球攻击，很快就会获得胜利。



全地神布偶收集

要想获得游戏模式中的所有的Extra Mission，需要在游戏过程中收集地神布偶，由于地点十分隐蔽，下边给出提示。每获得一个地神布偶，Extra Mission中就开启相应的任务。

名称	Tip The Idol
获得方法	任务1中来到有机关枪的房间的门前，从该处栅栏翻过去在地道中可以获得。
完成方法	使用TK能力利用不断出现的箱子推翻台座上的神像。一共需要10个箱子，超能力用完后会自动补充。
名称	TK Alley
获得方法	任务2中在击败boss之后倒计时开始，把大厅中的箱子放在地图大厅的东部也就是两边有门的那一边。找一个玻璃破碎的方站在箱子上，再利用TK能力将地箱先子浮空，这样就可以爬到上面的通道，来到Leonov初期站着的墙后获得。
完成方法	用TK能力控制铁球玩保龄球，全中满分为30，补中为20分，一瓶1分，得分总分要超过150分。
名称	Bouncy，Bouncy
获得方法	在即将完成任务2时的大厅内，将地板破坏形成斜坡，爬到斜坡上使用TK能力获得。
完成方法	先使用TK能力杀死3名士兵，打开开关。从梯子爬上去解决两个狙击士兵，爬下打开下边的门，注意躲避小球的攻击。
名称	Gearshift
获得方法	在任务3中刚刚获得MC能力之后的造船厂入口的屋顶，需要将箱子堆叠到适当的高度，使用TK能力可以获得。
完成方法	将三个紫色的齿轮套在突起处上，将有长棍的紫色齿轮套在最靠近玻璃窗的地方，这样会将玻璃窗的火药桶推下，引起一连串的连锁反应，最后获得地神布偶。
名称	Panic Room
获得方法	在任务3中使用梯子爬上控制起重机的守卫塔楼，从左下方观察它的具体位置在大型船坞起重机附近的一个隐蔽处。
完成方法	我们拥有RV能力和6发子弹的狙击枪，当子弹打完后会有40秒时间逃出房间去拿地神布偶，用狙击枪击爆同一侧的两个火药桶，然后从房间下边逃出去的。
名称	Bottomless Pit
获得方法	在任务4中破坏四个石头压碎机的房间，在连接处的右边可以找到一个秘密的通道。
完成方法	利用TK能力，让主角站在板子上达到对面。
名称	Up & Over
获得方法	任务4中在有传送带的房间，在角落中有两个梯子，其中左边的那个被栅栏挡住。关掉所有的石头压碎机和喷火器，跳到传送带上。在接近楼梯的时候跳跃，跳过栅栏后，从梯子爬上在管道的顶部获得。
完成方法	有2分钟的时间翻过墙壁，到隔壁的房间获得地神布偶，这段时间内主角是无敌的。然后将铁球丢到高处，在其击中主角的瞬间跳起翻过对面。
名称	Floor of Death
获得方法	任务5在幻想控制房间的排气管后可以看到，大理石大厅有两个可破坏的栅栏，一个在幻象房间的起点，另一个在通往幻象房间的走廊，打开两个栅栏，可以通过通风桥找到。
完成方法	尽可能地摇动铁球，否则到地面时会被电死。
名称	Survival
获得方法	在任务5中释放士兵灵魂的墓地，在角落树木的后边。
完成方法	使用MD能力尽量杀士兵，尽可能的保证生存时间加长。
名称	Gasoline
获得方法	在任务6的解除熔炉开关后，进入有梯子的门，从梯子爬下在水中获得。
完成方法	在25秒内利用PK能力杀死4名士兵，尽量利用边上的火药桶，最后收集地神布偶。
名称	Psi Pool
获得方法	任务6中突破Marlena房间入口处右边的机关枪，在电脑室房间的角落中获得。
完成方法	利用TK PK等能力以及火药桶将球打进带里，注意不要碰到球。否则会直接死亡。
名称	Stoplights
获得方法	任务7的初期击毙4名狙击手后，用箱子堆砌起来爬到柱子上，用狙击枪搜索建筑物正面，然后用TK能力吸过来。
完成方法	利用电脑开门，如果开错门的话出现大量的士兵，这就意味着任务失败，利用AV能力观察选择正确的门。
名称	Aura Pool
获得方法	在任务8的最终战之前狭长的小道旁的一个巨大鹅卵石的后边。需要用TK能力吸过来。
完成方法	和Psi Pool方法一样，只是这次的球无法直接看到必须使用AV能力。开启AV能力躲避球体来完成任务。
名称	Gnomotron
获得方法	收集全13个地神布偶后获得。
完成方法	利用TK能力将地神破坏，速度要快，到后期敌人的数量很多，利用TK让他们互相撞击，被地神碰到游戏就会结束。

超能力秘籍

将光标放在Extra Content上按R1后，会出现小键盘。然后输入下列密码就会为你带来惊喜。这些密码所带来的便利将包括各种单模式、各种附加训练关卡、许多隐藏人物，玩家如果觉得攻关困难的话，不妨利用这里的超能力密码吧。



追加模式

名称	密码
Arcade Mode	05051979
Coop Mode	07041979
Dark Mode	465486
Survival Mode	7734206

特殊效果

效果	密码
超能力模式	456456
开始就拥有超能力	537893
降低子弹伤害	548975
子弹无限	978945
无头模式	987978

备注：故事模式，附加任务不可使用。

附加任务

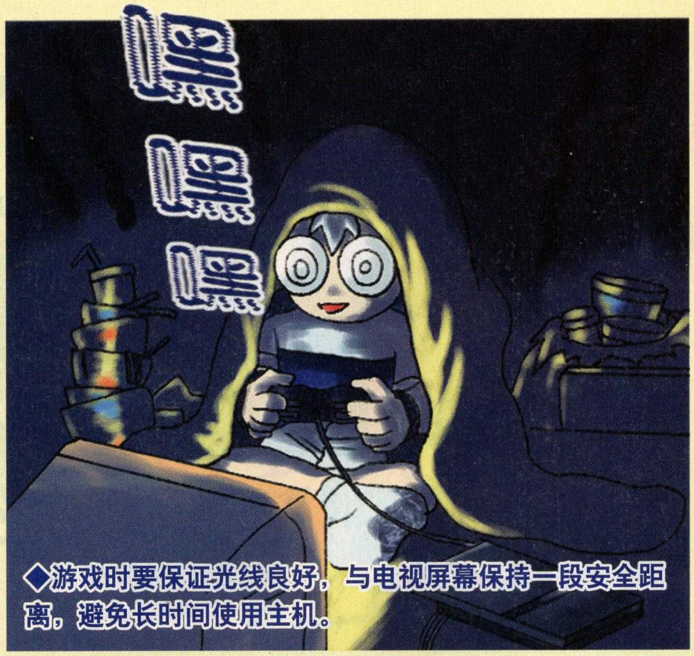
名称	密码
Panic Room	76635766
Up And Over	020615
Stop Lights	945678
Gasoline	9442662
TK Alley	090702
Gear Gauntlet	154684
Tip The Idol	428584
Aura Pool	659785
Bouncy Bouncy	568789
Bottomless Pit	154897
Psi Pool	565485
Gnomotron	456878



追加角色

人物	密码
Bikini Marlena	135454
Sara	135488
Tonya	136876
Training Barret1	196001
Training Barret2	196002
Training Barret3	196003
Training Barret4	196004
Training Barret5	196005
Training Barret6	196006
Wei Lu	231324
Fetish Pyro	231644
MP1	321646
Dock Worker	364654
Soldier	365498
Clown General	431644
Burned Soldier	454566
Stealth 尼克	456498
General	459797
Psi Sara	468799
Jov Leonov	468987
Urban 尼克	484646
Marlena	489788
Barrett	497878
Scorpion	546546
Training 尼克	564689
Tranquility Wei Lu	654654
MP3	654659
Saranae	65496873
Suicide Sara	678999
Jack	698798
MP2	698799
Wasteland 尼克	975466
Dragon Wei Lu	978789
Labcoat	998789


编绘 星仔
PS2使用注意事项
◆主机发出异常声音或气味时，请立即停止使用。
呼哩哇啦
叽里呱啦
呱呱呱
Game over
噢唷噢唷
拆了你
◆切勿随意拆卸主机。
◆切勿在水源附近使用主机。
哗哗
◆切勿将主机放置在可能造成人员走过被绊倒的地方。
哗啦
哈哈哈
◆将主机放在儿童无法触及之处。
啪



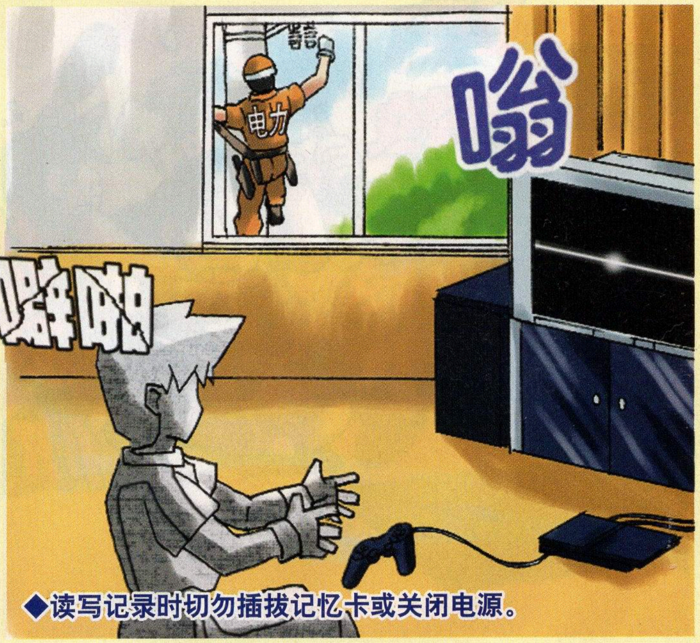
◆游戏时要保证光线良好，与电视屏幕保持一段安全距离，避免长时间使用主机。



◆请勿投掷或掉落主机或附属品。



◆勿在主机上放置任何物体。



◆读写记录时切勿插拔记忆卡或关闭电源。



◆切勿触摸正在旋转的光碟。

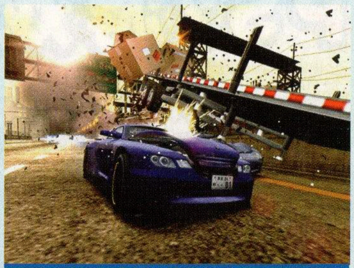


◆擦拭光碟时，请选用干净柔软的材质。

PS2游戏发售表（美版）

※粗黑字体表示注目游戏

时期	日期	中文名	英文名	类型	厂商	价格
2005年9月	9月1日	盟军敢死队 突袭武力	Commandos Strike Force	FPS	Eidos	49.99美元
	9月1日	浪漫沙加 吟游者之歌	Romancing SaGa	RPG	Square Enix	49.99美元
	9月12日	致命格斗：少林武僧	Mortal Kombat: Shaolin Monks	ACT	Midway	49.99美元
	9月12日	究极蜘蛛侠	Ultimate Spider-Man	ACT	Activision	49.99美元
	9月13日	海豹突击队3	SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	ACT	SCEA	49.99美元
	9月13日	斯巴坦：全面勇士	Spartan: Total Warrior	ACT	SEGA	49.99美元
	9月20日	**旺达与巨像**	**Shadow of the Colossus**	**ACT**	**SCEA**	**49.99美元**
	9月20日	**火爆狂飙 复仇**	**Burnout Revenge**	**RAC**	**EA**	**49.99美元**
	9月	孤岛惊魂 本能	Far Cry Instincts	FPS	Ubisoft	49.99美元
	9月	狡狐大冒险3：侠盗荣誉	Sly 3: Honor Among Thieves	ACT	SCEA	49.99美元
2005年10月	10月1日	Marvel复仇女神：未完成体	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	FTG	EA	49.99美元
	10月4日	X战警传说II	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	A·RPG	Activision	49.99美元
	10月4日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	FPS	Activision	49.99美元
	10月18日	NBA Live 06	NBA Live 06	SPG	EA	49.99美元
	10月18日	**教父**	**The Godfather**	**ACT**	**EA**	**49.99美元**
2005年11月	11月1日	真实犯罪2	True Crime 2 (working title)	ACT	Activision	49.99美元
	11月1日	战地2：现代战争	Battlefield 2: Modern Combat	FPS	EA	49.99美元
	11月1日	刚雷传说 七大悲痛	Gauntlet: Seven Sorrows	A·RPG	Midway	49.99美元
	11月1日	007：来自俄罗斯的爱	From Russia With Love	ACT	EA	49.99美元
	11月1日	哈利·波特与火焰杯	Harry Potter and the Goblet of Fire	ACT	EA	39.99美元
	11月1日	**古墓丽影：传奇**	**Tomb Raider: Legend**	**ACT**	**Eidos**	**49.99美元**
	11月1日	刺猬阴影	Shadow the Hedgehog	ACT	SEGA	49.99美元
	11月1日	模拟人生2	The Sims 2	SLG	EA	49.99美元
	11月1日	杰克X：赛车大战	Jak X: Combat Racing	RAC	SCEA	39.99美元
	11月1日	极品飞车：最高通缉	Need for Speed Most Wanted	RAC	EA	49.99美元
	11月1日	**GUN**	**GUN**	**ACT**	**Activision**	**49.99美元**
	11月14日	电影梦工场	The Movies	SLG	Activision	49.99美元
	11月14日	**绝对镇压：复仇之拳**	**Beat Down: Fists of Vengeance**	**ACT**	**Capcom**	**49.99美元**
	11月14日	**君临都市**	**Urban Reign**	**ACT**	**Namco**	**49.99美元**
	11月14日	狙击精英	Sniper Elite	STG	Namco	49.99美元
	11月14日	EyeToy：Play 3	EyeToy: Play 3	ETC	SCEA	49.99美元
	11月14日	瑞奇：死锁	Ratchet: Deadlocked	ACT	SCEA	49.99美元
	11月14日	**恶魔城：暗黑的诅咒**	**Castlevania: Curse of Darkness**	**ACT**	**Konami**	**49.99美元**
	11月14日	**生化危机4**	**Resident Evil 4**	**ACT**	**Capcom**	**49.99美元**
	11月14日	**波斯王子3**	**Prince of Persia 3 (working title)**	**ACT**	**Ubisoft**	**49.99美元**
	11月14日	NBA 2K6	NBA 2K6	SPG	2K Games	49.99美元
	11月14日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	ACT	Capcom	49.99美元
	11月14日	24：The Game	24: The Game	ACT	2K Games	59.99美元
	11月14日	**新鬼武者：幻梦之晓**	**Onimusha: Dawn of Dreams**	**ACT**	**Capcom**	**49.99美元**
	11月14日	托尼·霍克滑板：美国费墟	Tony Hawk's American Wasteland	SPG	Activision	49.99美元
	11月14日	**潜龙谍影3 生存**	**Metal Gear Solid 3: Subsistence**	**ACT**	**Konami**	**49.99美元**
	11月14日	洛克人X 收藏版	Mega Man X Collection	ACT	Capcom	49.99美元
	11月14日	SSX巡回赛	SSX On Tour (working title)	SPG	EA	49.99美元
	11月14日	EyeToy：健身操	EyeToy: Kinetic	SPG	SCEA	49.99美元
	11月14日	忍者神龟3：变异噩梦	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	ACT	Konami	49.99美元
	11月14日	**凡人物语**	**Radiata Stories**	**RPG**	**Square Enix**	**49.99美元**
	11月15日	**黑客帝国：尼奥之路**	**The Matrix: Path of Neo**	**ACT**	**Atari**	**49.99美元**
	11月15日	龙珠Z：电光石火！	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	FTG	Atari	49.99美元
2005年内	2005年秋	手足兄弟团：以血获得	Brothers in Arms: Earned in Blood	FPS	Ubisoft	售价未定
	2005年末	**金刚**	**King Kong**	**FPS**	**Ubisoft**	**49.99美元**
	2005年末	**王国之心II**	**Kingdom Hearts II**	**A·RPG**	**Square Enix**	**49.99美元**
	2005年	**最终幻想XII**	**Final Fantasy XII**	**RPG**	**Square Enix**	**49.99美元**
	2005年	**灵魂能力III**	**Soul Calibur III**	**FTG**	**Namco**	**49.99美元**
2006年内	1月1日	疤面煞星：世界是你的	Scarface: The World Is Yours	ACT	Vu Games	49.99美元
	2月1日	**梦幻之星 宇宙**	**Phantasy Star Universe**	**A·RPG**	**SEGA**	**49.99美元**
	2006春	横冲直撞4	Driver 4 (working title)	RAC	Atari	售价未定
	2006夏	**星际争霸：幽灵**	**Starcraft: Ghost**	**FPS**	**Blizzard**	**49.99美元**
	2006末	**分裂细胞4**	**Splinter Cell 4**	**ACT**	**Ubisoft**	**售价未定**
发售日未定	未定	马克思·佩恩3	Max Payne 3 (working title)	ACT	Rockstar	售价未定
	未定	勇者斗恶龙VIII	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	RPG	Square Enix	49.99美元
	未定	星球大战：战地II	Star Wars: Battlefront II	ACT	LucasArts	49.99美元



火爆狂飙 复仇



古墓丽影：传奇



生化危机4



潜龙谍影3 生存



最终幻想XII



灵魂能力III

PS2游戏发售表（日版）

※粗黑字体表示注目游戏

时期	发售日	中文名	日文名	类型	厂商	价格
2005年7月	7月7日	人见人爱!块魂	みんな大好き 块魂	ACT	Namco	4800日元
	7月7日	**樱大战V 再见，吾爱**	**サクラ大战V さらば爱しき人よ**	**SLG**	**SEGA**	**7800日元**
	7月7日	**武藏传II 剑圣**	**武藏传II BLADEMASTER**	**ACT**	**Square Enix**	**6800日元**
	7月7日	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	SCE	6800日元
	7月14日	**第3次超级机器人大战α 终焉的银河**	**第3次スーパーロボットα 终焉の银河**	**SLG**	**Banpresto**	**7800日元**
	7月14日	POP'N MUSIC 11	POP'N MUSIC 11	MUG	Konami	6800日元
	7月14日	捉猴啦3	サルゲッチュ3	ACT	SCE	5800日元
	7月21日	新天魔界 混沌时代V	新天魔界 ジェネレーション オブ カオスV	S・RPG	Idea Factory	6800日元
	7月21日	**战国BASARA**	**战国BASARA**	**ACT**	**Capcom**	**6800日元**
	7月21日	钢之炼金术师3 继承神明的少女	钢之炼金术师3 神を继ぐ少女	A・RPG	Square Enix	6800日元
	7月21日	虫姬殿下	虫姬さま	STG	Taito	5800日元
	7月21日	南梦宫博物馆	ナムコレクション	ETC	Namco	3800日元
	7月28日	**零 刺青之声**	**零 刺青の声**	**AVG**	**Tecmo**	**6800日元**
	7月28日	**影之心 新世界**	**SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD**	**RPG**	**Aruze/Nautilus**	**6980日元**
	7月	海盗王 为"ONE PIECE"而战	Fighting For ONE PIECE	FTG	Bandai	未定
	7月	幕末浪漫 月华的剑士1＋2	幕末浪漫 月华の剑士1＋2	FTG	SNK Playmore	3800日元
	7月	饿狼传 Breakblow	饿狼传 Breakblow	FTG	ESP	6980日元
	7月	格斗之王NEOWAVE	The King of Fighters NEOWAVE	FTG	SNK Playmore	6800日元
2005年8月	**8月4日**	**格兰蒂亚3**	**GRANDIA3**	**RPG**	**Square Enix**	**7800日元**
	8月4日	召唤之夜外传 黎明之翼	サモンナイト エクステーゼ 夜明けの翼	A・RPG	Banpresto	6800日元
	8月4日	炸弹人大陆3	ボンバーマンランド3	ETC	Hudson	5980日元
	8月4日	装甲核心 最后的佣兵	アーマード・コア・ラストレイヴン	ACT	Fromsoftware	6800日元
	8月18日	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	AVG	Kids Station	6800日元
	8月25日	**神话传说**	**テイルズ オブ レジエンディア**	**RPG**	**Namco**	**6800日元**
	8月	死神BLEACH 被择之魂	BLEACH 选ばれし魂	ACT	SCE	未定
	8月	火影忍者NARUTO 漩涡忍传	NARUTO－ナルト－うずまき忍传	ACT	Bandai	6800日元
夏	2005年夏	格斗之王 大蛇篇	THE KING OF FIGHTERS オロチ编	FTG	SNK Playmore	未定
	2005年夏	极上生徒会	极上生徒会	AVG	Konami	未定
	2005年夏	罗刹 Alternative	罗刹 Alternative	S・RPG	工画堂	6800日元
	2005年夏	蓝宝石之谜 蓝水的秘密	ふしきの海のナティア THE SECRET OF BLUE WATER	SLG	GeneX	未定
秋	2005年秋	绝对镇压：复仇之拳	Beat Down：Fists of Vengeance	ACT	Capcom	未定
	2005年秋	忍道 戒	忍道 戒	ACT	Spike	未定
	2005年秋	**旺达与巨像**	**ワンダと巨像**	**ACT**	**SCE**	**未定**
	2005年秋	**灵魂能力III**	**SOUL CALIBUR III**	**FTG**	**Namco**	**未定**
	2005年秋	伊苏V	イースV	A・RPG	Taito	未定
	2005年秋	**恶魔城 暗之咒印**	**Castlevania：Curse of Darkness**	**ACT**	**Konami**	**未定**
	2005年秋	龙珠Z 电光石火!	Dragon Ball Z Sparking	FTG	Bandai / Spike	未定
	2005年秋	I／O	I／O	AVG	GN SOFTWARE	未定
	2005年秋	遥远的时空中3 十六夜记	遥かなる时空の中で3 十六夜记	AVG	Koei	4800日元
冬	**2005年冬**	**最终幻想XII**	**ファイナルファンタジーXII**	**RPG**	**Square Enix**	**未定**
	2005年冬	梦幻之星 宇宙	Phantasy Star Universe	A・RPG	SEGA	未定
	2005年冬	生化危机4	BIOHAZARD 4	AVG	Capcom	未定
2005年内	年内	绝体绝命都市2 冰封的记忆	绝体绝命都市2 冻てついた记忆たち	A・AVG	Iren	未定
	年内	斑雾	斑雾	AVG	Interchannel	6800日元
	年内	君临都市	アーバンレイン	ACT	Namco	未定
	年内	**死魂曲2**	**SIREN2**	**AVG**	**SCE**	**未定**
	年内	格斗之王 N.E.S.T.S.篇	THE KING OF FIGHTERS ネスツ编	FTG	SNK Playmore	未定
	年内	义经纪	义经纪	ACT	Banpresto	未定
	年内	美少女梦工厂4	Princess Maker 4	SLG	GeneX	6980日元
	年内	代码世纪 指挥官们：继承者与被继承者	コード・エイジ コマンダース 继く者 继がれる者	A・RPG	Square Enix	未定
	年内	世嘉拉力2005	セガラリ－2005	RAC	SEGA	6800日元
发售日未定游戏	未定	.hack//G.U.	.hack//G.U.	RPG	Bandai	未定
	未定	**潜龙谍影3 生存**	**METAL GEAR SOLID 3 Subsistence**	**ACT**	**Konami**	**未定**
	未定	**王国之心2**	**Kindom Hearts 2**	**RPG**	**Square Enix**	**未定**
	未定	**大神**	**大神**	**A・AVG**	**Capcom**	**未定**
	未定	**心跳回忆 Girl's side 2**	**ときめきメモリアル Girl's Side 2**	**SLG**	**Konami**	**未定**
	未定	KOUMA／降魔	KOUMA／降魔	A・AVG	SEGA	未定
	未定	樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	ACT	SEGA	未定
	未定	樱大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA	未定
	未定	**新鬼武者 幻梦之晓**	**新鬼武者 DAWN OF DREAMS**	**ACT**	**Capcom**	**未定**
	未定	**怪物猎人2**	**MONSTER HUNTER2**	**ACT**	**Capcom**	**未定**
	未定	**前线任务5**	**Front Mission 5**	**S・RPG**	**Square Enix**	**未定**


恶魔城 暗之封印


大神


新鬼武者 幻梦之晓

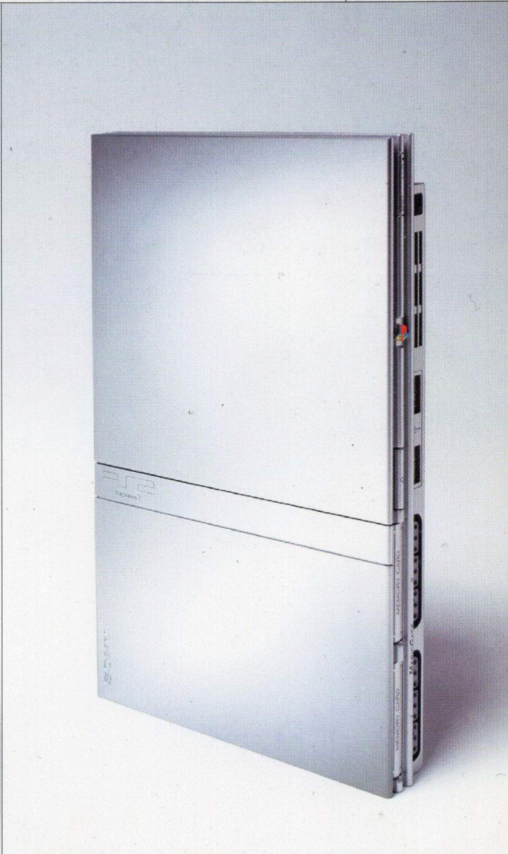

王国之心II


零 刺青之声


RESET
MEMORY CARD
MAGICGATE
MEMORY CARD


PS2
PlayStation 2


SONY





为PS2量身订做的经典盛宴！

■特别推荐

PS2美版游戏历史销量100强
PS2游戏至尊年鉴
PS2经典恐怖游戏巡礼
PS2经典平面广告欣赏

■PS2硬件软件综合实用手册

打机用电视卡选购指南
七款实用PS2工具软件详解
用闪存盘备份游戏记录
究极的金手指工具
PS2的“Linux”资源管理器
硬盘格式化工具
为穷人而开的FTP
PS2上的多媒体中心
PS2起死回生的良药

■游戏小说

《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》
《数码恶魔传说 天魔变：过去、现在、未来》

■制作人访谈

《皇牌空战5》
《凡人物语》

■经典攻略研究

《皇牌空战5》、《潜龙谍影3 食蛇者》、《超能力特警》、《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》、《恶魔城 真实的叹息》、《真·三国无双4》、《生化危机 逃出生天 FILE2》、《铁拳5》、《仙乐传说》、《鬼泣3》、《凯传》、《数码恶魔传说 天魔变2》

PS2专辑DVD ＋ PS2专辑　定价24元